DICCIONARIO DE MITOLOGÍA GRIEGA Y ROMANA

PIERRE GRIMAL

Pierre Grimal

Diccionario de mitología griega y romana

Título original: *Dictionaire de la mythologi grecque et romaine*
Pierre Grimal, 1951
Traducción: Francisco Payarols

Diseño de cubierta: Julio Vivas

Revisión y transcripción de los nombres propios griegos: Pedro Pericay

-

Revisión: 1.0

A

ABANTE (Ἄβας). La leyenda conoce tres héroes de este nombre, que no siempre es fácil distinguir.

1. El más antiguo es el epónimo del pueblo eubeo de los Abantidas, mencionado en la *Ilíada*. Se le considera como hijo de Posidón y de la ninfa Aretusa, divinidad de una fuente de las cercanías de Calcis. No obstante, una tradición ateniense reciente hacía de él un descendiente de Metión, hijo de Erecteo, y entonces habría sido hijo de Calcón, que, a su vez, lo era de Metión. Este Abante tuvo dos hijos: Calcodonte y Caneto.

2. El más célebre es el rey de Argos, hijo de Linceo y de Hipermestra. Juntó en su persona la sangre de dos hermanos enemigos, Dánao y Egipto, y es el antecesor de Perseo y de su raza (v. cuad. 30). Es considerado como el fundador de la ciudad fócense de Abas. Tuvo de Aglaya dos hijos gemelos, Acrisio y Preto, y una hija, Idómene, que casó con Amitaón (v. cuad. 1). Además, parece que tuvo un hijo bastardo, Lirco, epónimo de la región de Lircea, en el Peloponeso.

3. Otro Abante es hijo de Melampo, nieto de Amitaón y, por tanto, biznieto del héroe precedente (v. cuad. 1). A este Abante, hijo de Melampo, se atribuye la paternidad de Lisímaca, esposa de Tálao y madre de Adrasto (v. cuad. cit.), la del adivino Idmón, que había heredado las cualidades de su abuelo, y de Cérano (v. sin embargo, sobre éste, el artículo *Poliido*).

***ABORÍGENES.** En las leyendas romanas, los aborígenes son los habitantes más antiguos de la Italia Central. Son considerados como hijos de los árboles. Viven sin leyes, sin ciudades, como nómadas, y se alimentan de los frutos silvestres. Su nombre se interpreta generalmente en el sentido de «el pueblo originario». Sobre ellos reinaba el rey Latino cuando Eneas llegó al Lacio a la cabeza de sus troyanos. Unidos con éstos, formarán el pueblo latino, llamado así en honor del rey Latino (v. este nombre).

ACA LARENTIA. Bajo el reinado de Rómulo o de Anco Marcio, con ocasión de una festividad, el guardián del templo de Hércules, de Roma, invitó al propio dios a participar en un juego de dados, a condición de que el ganador procuraría al otro una comida y una doncella. El dios aceptó y ganó la partida, y el guardián le sirvió un banquete en el templo y le procuró los favores de la más hermosa

moza que entonces había en Roma, Aca Larentia. Hércules, al dejarla, le aconsejó, como recompensa, que se pusiera al servicio del primer hombre que encontrase. Este hombre fue un etrusco, llamado Tarucio, que casó con ella. Era muy rico y murió pronto; Aca Larentia heredó su fortuna, consistente en vastas propiedades en las cercanías de Roma, que ella, a su muerte, legó, a su vez, al pueblo romano. Es evidente que esta versión de la leyenda ha sido ideada para conferir títulos jurídicos a la posesión de territorios reivindicados por Roma. Anciana ya, Acá desapareció en el Velabro, sin dejar rastro, en el mismo lugar donde estaba sepultada la otra Larentia, esposa de Fáustulo.

En efecto, hay otra leyenda referente a una cierta Aca Larentia, mujer del pastor Fáustulo (v. este nombre). Tenía doce hijos, aparte los adoptivos Rómulo y Remo. Parece que en recuerdo de los doce hijos de Aca Larentia se constituyó el Colegio de los doce hermanos Arvales.

ACACÁLIDE (Ἀκακαλλίς). Una de las hijas de Minos, amada sucesivamente por Hermes y Apolo. Del primero tuvo un hijo, Cidón; del segundo, tres: Naxo (que dio su nombre a la isla llamada Naxos), Mileto y Anfítemis, llamado también Garamante. Estaba esperando a Anfítemis cuando Minos, irritado, la desterró lejos de Creta, enviándola a Libia —es decir, a la región del sur de Tunicia— donde su hijo, bajo el nombre de Garamante, dio origen al pueblo nómada de los «garamantes». Hallándose ya a punto de dar a luz a su tercer hijo Mileto, Acacálide, temiendo la cólera de su padre, huyó del palacio para refugiarse en *los* bosques. Allí fue donde vino al mundo el pequeño Mileto. No pudiendo criarlo, abandonó al niño al pie de un árbol; mas, por orden de Apolo, las lobas de la selva lo amamantaron con su leche hasta que unos pastores lo encontraron, recogieron y educaron.

A veces, Acacálide es llamada Acacale. Ἀκακαλλίς, en griego, designa el «tamarisco de Egipto». (v. *Filandro*).

ÁCACO (Ἄκακος). Ácaco es el marido de la nodriza de Hermes, según ciertas tradiciones. Hijo de Licaón, fundó la ciudad de Acacesio, en Arcadia.

ACADEMO (Ἀκάδηυος). Héroe ático que reveló a los Dioscuros el lugar donde Teseo guardaba prisionera a su hermana Helena

cuando, después del rapto de ésta, Cástor y Pólux recorrían Grecia en su busca. Academo tenía su sepultura en las afueras de Atenas, más allá del barrio del Cerámico. La tumba estaba rodeada de un bosque sagrado, que Platón hizo célebre al instalar en él su escuela, la Academia. A veces se hace también derivar el nombre de Academia del de Equedemo, un arcadio compañero de los Dioscuros en la misma expedición.

ACALÁNTIDE (Ἀκαλανθις). Entre las nueve hijas de Píero, rey de Macedonia, había una, llamada Acalántide, que, con sus hermanas, desafió a las Musas a cantar tan bien como ella. Las diosas, indignadas, las transformaron a todas en pájaros. Acalántide se convirtió en jilguero (ακανθα, en griego, significa «cardo»), (v. *Piérides*).

ACAMANTE (Ἀκαμας). Con este nombre se conocen varios héroes.

1. Uno de ellos es un troyano, hijo de Antenor y de Téano; desempeñó un papel particularmente brillante en el ataque contra el campamento griego. Fue muerto por Meriones.

2. Otro Acamante, tío de Cícico (v. éste), también combatiente en el bando troyano, fue el jefe de un destacamento tracio. Murió a manos de Áyax, hijo de Telamón.

3. El más célebre de los héroes de este nombre es el hijo de Teseo y de Fedra, y epónimo de la tribu ática de los Acamantidas. Este Acamante no figura en la epopeya homérica, pese a que las leyendas posteriores a la composición de la *Ilíada* le atribuyen un papel en la toma de Troya, así como a su hermano Demofonte. Dícese que Acamante acompañó a Diomedes en su embajada a Troya, para reclamar a Helena. Allí lo vio Laódice, hija de Príamo, que se enamoró de él. La joven confesó su pasión a la mujer de Perseo, Filobia, la cual decidió en seguida ayudar a Laódice. Persuadió a su marido, rey de la ciudad de Dárdano, en Tróade, a que invitase separadamente a los dos jóvenes a un banquete, y los colocase uno al lado de otro, haciendo pasar a Laódice por una cortesana del harén de Príamo. Al término del festín, la joven se había convertido en esposa de Acamante. De esta unión nació un hijo, Múnito, que fue educado en la mansión de Príamo por su propia bisabuela, Etra, madre de Teseo, a la sazón cautiva de Helena. Caída Troya, Múnito volvió al lado de su padre, quien lo

llevó al Ática junto con Etra, liberada al fin. Pero durante el camino, hallándose en Olinto, Múnito fue mordido por una serpiente mientras cazaba y murió.

Cuando la toma de Troya, se dice que Acamante se encontraba en el interior del caballo de madera y recibió, como su parte del botín, la cautiva Clímene. Durante su regreso se detuvo en Tracia, donde permaneció largo tiempo, encadenado por el amor de Filis. Después se trasladó a Chipre, donde fundó una colonia. Cuéntase que murió en aquella isla, de una caída de caballo con tan mala fortuna, que se atravesó con su propia espada. Sin embargo, esta leyenda es generalmente aplicada a su hermano Demofonte (v. este nombre).

Según otras leyendas, Acamante, después de haber participado con su hermano Demofonte en la toma de Troya, volvió al Ática con su abuela Etra y recuperó el poder, reinando en paz.

ACÁNTIDE (Ἀκανθίς). Autónoo y su esposa Hipodamía tuvieron cuatro hijos: Anto, Erodio, Acanto, Esqueneo, y una hija, Acántide, llamada también a veces Acantílide. Toda esta familia cultivaba una región extensa, aunque poco productiva, debido a que trabajaban poco y en sus campos crecían sobre todo cardos y juncos —lo cual dio nombre a dos de los hijos, Esqueneo y Acanto, y a la hija; pues οχοιος y άκανθα significan, respectivamente, «junco» y «cardo» en griego—. Su ocupación principal era la cría de caballos; tenían la costumbre de apacentar las yeguas en terrenos pantanosos. Un día en que Anto había ido a buscarlas, las yeguas, que se resistían a dejar los pastos, se enfurecieron y, arremetiendo contra el mozo, lo despedazaron. Su padre oyó el ruido, pero no se dio prisa en acudir, ni tampoco el preceptor del muchacho. Al fin, los dos hombres trataron de separar a los animales, pero en vano, y toda la familia quedó sumida en la desesperación ante esta horrible muerte, hasta el punto de que Zeus y Apolo, apiadándose de su profundo dolor, los transformaron a todos en aves: a Autónoo, en alcaraván; a Hipodamía, en cogujada; a Anto, Erodio, Esqueneo, Acanto y Acántide, en pájaros no bien identificados, que llevaban el nombre de dichos personajes. Acanto y Acántide son, probablemente, dos variedades de jilguero (v. *Acalántide*), y Erodio, la garza real.

ACARNÁN (Ἀκαρνάν). Alcmeón, hijo del adivino tebano Anfiarao, tenía dos hijos, Anfótero y Acarnán, que le diera Calírroe

(la «bella fuente»), hija del río Aqueloo (v. cuad. 1). En el curso de sus aventuras, Alcmeón había ofendido a Fegeo, rey de Psófide, Arcadia, a mano de cuyos hijas murió al fin (v. *Alcmeón*). Al saber Calírroe la muerte de su marido, pidió a Zeus, que la amaba, que hiciese crecer milagrosamente a sus dos hijos, niños aún, para que estuviesen en condiciones de vengar a su padre. Zeus asintió a su ruego, y así ellos pudieron dar muerte a los dos hijos de Fegeo, Prónoo y Agenor, a los cuales encontraron en casa del rey Agapenor. Seguidamente, se trasladaron a Psófide, y mataron a Fegeo, el verdadero responsable del asesinato de su padre. Perseguidos por los habitantes de la ciudad, lograron escapar y refugiarse al lado de Agapenor, en Tegea, Arcadia, donde los tegeatas, ayudados por algunos argivos, los defendieron contra sus perseguidores. Por orden de su abuelo Aqueloo, se dirigieron luego a Delfos para ofrecer a Apolo el collar de Harmonía, que había desencadenado una larga serie de homicidios y, sobre todo, había sido la causa indirecta de la muerte de su padre Alcmeón y de su abuelo Anfiarao (v. *Erifila*). Cumplido aquel acto piadoso, recorrieron el Epiro, reclutando compañeros, y colonizaron Acarnania, cuyos habitantes, llamados hasta entonces Curetes, tomaron su nuevo nombre del de Acarnán.

Una tradición sostiene que Acarnán halló la muerte al tratar de casarse con Hipodamía, hija de Enómao, la cual mataba a sus pretendientes (v. *Hipodamía*).

ACASTO (Ἄκαστος). Acasto, hijo de Pelias, rey de Yolco, y de Anaxibia (véase cuad. 23), participó en la expedición de los Argonautas contra la voluntad de su padre —el cual había ideado dicha expedición sólo como un medio para deshacerse de Jasón, que representaba un peligro para su trono (v. *Jasón*)—. También tomó parte en la cacería del jabalí de Calidón. Y cuando su padre, Pelias, fue muerto por Medea, Acasto subió al trono de Yolco (v. *Medea*).

Acasto desempeña un papel indirecto en la leyenda de Peleo, padre de Aquiles. En efecto, durante la cacería de Calidón, Peleo había dado muerte accidentalmente a uno de los cazadores, Euritión, y para purificarse del homicidio acudió a Acasto. Durante su estancia en la corte de Yolco, Astidamía, esposa de Acasto, se enamoró de él. Rechazada por el héroe, la mujer envió un mensaje

a la esposa de Peleo en que le decía que su marido se disponía a abandonarla para casarse con Estérope, hija de Acasto. La mujer de Peleo se ahorcó de desesperación. No juzgando aún suficiente su venganza, Astidamía acusó a Peleo ante Acasto, pretendiendo que había tratado de seducirla. Acasto le prestó crédito y, no atreviéndose a matar a su huésped, al que acababa de purificar de un delito de sangre, concibió la idea de llevarlo a cazar al Pelión, donde lo abandonó durante su sueño. Para asegurarse de que las fieras o los seres dañinos de la montaña no lo dejarían con vida, escondió la espada del héroe entre estiércol de vaca. Peleo, inerme, habría sucumbido víctima de los centauros de la montaña si uno de ellos, el prudente Quirón, no lo hubiese despertado a tiempo y le hubiese devuelto la espada, (v. *Peleo*).

Vuelto a su reino, Peleo pensó en vengarse. Según ciertas versiones, se dirigió a atacar Yolco, solo o ayudado por Jasón y Cástor y Pólux. Tomada la ciudad, dio muerte a Astidamía y esparció sus miembros por la población, de modo que su ejército pasase por entre los fragmentos del cuerpo despedazado. Mató también a Acasto.

Otros autores sostienen que durante la guerra de Troya, Peleo, indefenso por hallarse en Asia su hijo Aquiles, fue atacado por Acasto y expulsado de su reino. Además de Astidamía, la tradición conoce otra esposa de Acasto, Hipólita Creteida, hija de Creteo (v. este nombre).

ACATES (Ἀχάτης). **1**. Acates es un troyano, fiel amigo de Eneas, a quien acompañó en sus viajes hasta Italia (v. *Eneas*). Según una tradición, él fue quien dio muerte a Protesilao, primer griego que desembarcó en suelo troyano.

2. Acates es también un nombre que Nonno, en las *Dionisiacas*, da a un compañero del dios. Trataríase, en este caso, de un tirreno.

***ACIS** (Ἄκις). Acis es el dios del río del mismo nombre, en las proximidades del Etna. Pasaba por ser hijo del dios itálico Fauno y de la ninfa Simetis. Antes de ser río, estuvo enamorado de la ninfa Galatea, la cual, a su vez, amaba sin esperanza al cíclope Polifemo. Éste, violento y celoso, había tratado de aplastar con unas rocas a su rival, pero Acis se transformó en río, y de este modo escapó al gigante.

ACONTIO (Ἀκόντιος). Vivía en la isla de Ceos un joven de gran belleza, perteneciente a una familia acomodada, aunque no noble. Un año concurrió a las fiestas de Délos. Allí vio a una doncella, acompañada de su nodriza, venida también a venerar a los dioses de Délos. La muchacha era tan hermosa, que Acontio se enamoró de ella inmediatamente. Llamábase Cidipe, y era hija de un alto personaje que se hallaba en Délos de paso. Acontio la siguió hasta el templo de Ártemis. Allí se sentó la doncella, mientras se celebraba el sacrificio, y Acontio, cogiendo un membrillo, grabó en la corteza, con la punta de un cuchillo, esta frase: «Juro por el templo de Ártemis que me casaré con Acontio», y lanzó con habilidad el fruto en dirección de Cidipe. Recogiólo la nodriza y lo tendió a la muchacha, que, inocentemente, leyó la inscripción en voz alta. Al comprender el sentido de las palabras que estaba pronunciando, sonrojóse y tiró el fruto a lo lejos. Pero había ya expresado, aun a pesar suyo, una fórmula que la ataba a Acontio, y la diosa era testigo de su juramento. Poco después, Acontio regresó a su patria, donde vivía consumido de amor por aquella a la que consideraba su prometida. Entretanto, el padre de Cidipe preparaba para su hija otra boda de su elección. Pero tan pronto como empezaron las fiestas, la doncella súbitamente cayó enferma de tal gravedad que hubo que aplazar la ceremonia. La joven se restableció en seguida, pero volvió a acometerle el misterioso mal otras tres veces, siempre que se disponía a celebrar los esponsales. La nueva del caso llegó a oídos de Acontio, el cual se personó en Atenas (pues Cidipe era ateniense) y, día tras día y hora tras hora se informaba de la salud de su amada, hasta el extremo de que su pasión fue pronto la comidilla de toda la ciudad, y las gentes creían que el joven había embrujado a la muchacha. El padre acudió a consultar al oráculo de Delfos, y el dios le reveló que Cidipe estaba atada por un juramento, y que la cólera de Ártemis la castigaba cada vez que se disponía a cometer perjurio. Enterado así de la verdad, el padre se informó sobre la familia de Acontio, que no le pareció indigna de unirse a la suya, por lo cual, una boda feliz vino pronto a recompensar la estratagema del joven (v. también *Hermócares*).

ACRISIO (Ἀκρίατος). Abante, rey de Argos, hijo de Linceo y de Hípermestra, había tenido dos hijos gemelos, Preto y Acrisio (v. cuad. 30). Los niños, en quienes revivía el odio mutuo que se

profesaran sus abuelos Egipto y Dánao, se peleaban ya en el seno de su madre, sin que, al hacerse mayores, menguara su enemistad.

Se declararon la guerra para saber a quién pertenecería el trono de Argos, que su padre les había legado a su muerte. Dícese que durante aquella guerra se inventó el uso de los escudos circulares, que tanta fortuna habían de tener en el antiguo arte militar. Al fin, tras prolongada lucha, venció Acrisio y expulsó a su hermano, el cual partió para Licia, donde casó con la hija del rey Yóbates, Antea, a quien los trágicos llaman Estenebea. Yóbates, al frente de un ejército licio, condujo a Preto a Argólide y lo instaló en Tirinto, que los Cíclopes habían fortificado para él con murallas hechas de enormes bloques de piedra. Entonces los dos hermanos resolvieron concertar un pacto, por el cual Acrisio reinaría en Argos, y Preto, en Tilinto. Así, el reino de Argólide quedó dividido en dos mitades.

Acrisio tenía una hija, Dánae, que le había dado su esposa Eurídice, hija de Lacedemón. Deseando un hijo, fue a consultar al oráculo, el cual le predijo que, en efecto, su hija daría a luz un hijo, pero que este hijo lo mataría. Para impedir el cumplimiento del oráculo, Acrisio mandó construir una cámara subterránea de bronce, en la que encerró a Dánae, poniéndole una buena guardia. Pero nada pudo evitar que Dánae fuese seducida. Según unos, lo fue por su tío Preto; según otros (y son los más), por Zeus, en forma de una lluvia de oro que, por una grieta del techo, cayó en el seno de la joven. Al saber Acrisio que Dánae había sido seducida, sin prestar crédito al origen divino de la seducción, encerró a su hija y al recién nacido en un cofre, que arrojó al mar. El niño se llamaba Perseo (véase su leyenda), y estaba destinado a realizar innumerables gestas, después que Dictis lo hubo recogido en la playa de Sérifos, a la cual lo arrojaran las olas. Un día Perseo sintió ganas de ver a su abuelo Acrisio, a cuyo fin regresó a Argos con su madre y su esposa Andrómeda. Acrisio, al saber que Perseo se disponía a ir a verlo, temeroso de que se cumpliese el oráculo, partió para Larisa, en el país de los pelasgos (Tesalia), al otro extremo de Grecia, tan lejos de Sérifos como de Argos, y apartado también del camino que unía la una con la otra. Pero ocurrió que, en Larisa, el rey Teutámides celebraba juegos en honor de su padre, y Perseo se presentó como competidor. En el momento en que lanzaba el disco levantóse un viento huracanado, y el proyectil,

fatalmente desviado fue a dar en la cabeza de Acrisio, matándolo. Perseo, al ver que, pese a todo, el vaticinio se había cumplido, dio sepultura a Acrisio en las afueras de la ciudad y regresó a Argos.

***ACRÓN.** Rey de la ciudad sabina de Cenina. Después del rapto de las sabinas, fue el primero en abrir las hostilidades contra Rómulo. Aceptó el reto que le lanzó éste, y, en presencia de los dos ejércitos, efectuóse el duelo de ambos jefes. Acrón fue muerto por Rómulo, quien le quitó la armadura y la consagró a Júpiter Feretrio, en el Capitolio. Así nació la costumbre de los Espolios Ópimos.

ACTEÓN (Ἀκταίων). Aristeo, hijo de Apolo y de la ninfa Cirene, había tenido de Autónoe, hija de Cadmo, un hijo, Acteón, que fue educado por el centauro Quirón. Éste le enseñó el arte de la caza. Un día Acteón, en el Citerón, fue devorado por sus propios perros. De su muerte existen diversas versiones. Dicen unos que Zeus lo castigó así por haber tratado de robarle el amor de Sámele. Pero la mayoría de los autores atribuyen el castigo a la ira de la diosa Ártemis, irritada por haber sido vista por Acteón cuando se bañaba desnuda en un manantial. La diosa lo había transformado en ciervo, y, enfureciendo a los cincuenta perros que integraban su jauría, los excitó contra él. Los perros lo devoraron sin reconocerlo, y luego lo buscaron en vano por todo el bosque, que llenaban con sus gemidos. La búsqueda los condujo hasta la caverna donde habitaba el centauro Quirón, quien, para consolarlos, modeló una estatua a imagen de Acteón.

ÁCTOR (Ἄκτωρ). **1.** Áctor es un héroe tesalio, que a veces se presenta como hijo de Mirmidón y de Pisídice (v. *Mirmidón*), una de las hijas de Éolo; otras, como un lapita, hijo de Forbante y de Hirmine, hija de Epeo (v. cuad. 23), y finalmente, otras, como hijo de Hirmina y de Helios. En esta última versión es el padre de Augias (v. cuad. 16). Sobre su descendencia, las tradiciones son tan dispares como sobre sus progenitores. Tan pronto es considerado como el padre de Menecio, y, en consecuencia, abuelo de Patroclo (v. *Menecio* y *Egina*), como pasa por ser el padre «humano» de los Moliónidas Éurito y Ctéato (v. *Moliónidas*) y de la dinastía de Élide (v. *Talpio*). Al igual que muchos de los héroes tesalios, tiene, según puede verse, un «reverso» peloponesio.

Áctor reinaba en Feras, en Tesalia, y a él acudió Peleo cuando,

expulsado por su padre por haber dado muerte a Foco, iba en busca de alguien que quisiese purificarlo. Actor consintió en ello, guardólo a su lado y, al morir, le legó su reino. En esta versión, la leyenda atribuye a Áctor un hijo, Eurition, que tomó parte en la cacería de Calidón, y una hija, Filomela (v. también *Eurition*).

2. Otro Áctor, de Orcómeno, es descendiente de Frixo (v. cuad. 32).

ADMETE (Ἀρμήτη). Admete es la heroína de una leyenda de Samos. Hija de Euristeo y biznieta de Perseo (v. cuad. 30), reside en Argos, donde es sacerdotisa de la Hera argiva. Según una versión de la leyenda de las Amazonas, por ella fue que Heracles salió a la conquista del cinturón de la reina guerrera.

Admete estuvo en funciones de sacerdotisa durante cincuenta y ocho años. Pero al morir su padre tuvo que huir de Argos y se refugió en Samos, llevándose la imagen de la diosa, confiada a sus cuidados. En Samos encontró un antiquísimo santuario de Hera, fundado en otros tiempos por los léleges y las ninfas. Allí depositó la estatua.

Mientras tanto, los argivos, inquietos por la desaparición de la imagen, encargaron a unos piratas tirrenos que saliesen en su busca. Esperaban también que los de Samos harían a Admete responsable de la conservación de la imagen y la castigarían si era robada. Como el templo de Samos no tenía puertas, a los piratas les fue muy fácil apoderarse de la estatua; pero al intentar hacerse a la vela, les resultó imposible poner el barco en movimiento. Comprendieron, pues, que la diosa quería quedarse en Samos. Así, depositaron la sagrada imagen en la orilla, y le ofrecieron un sacrificio. Admete, que se había dado cuenta de la desaparición de la imagen, alarmó a los habitantes, los cuales se pusieron a buscarla por todas partes. Acabaron encontrándola, abandonada, en la playa, pues los piratas habían partido. Imaginando entonces que la diosa había ido allí por sí misma, la ataron con tiras de mimbre. Al llegar Admete la desató, la purificó y volvió a consagrarla, pues había sido mancillada por el contacto de manos humanas; luego la restituyó al templo. En recuerdo de ello, todos los años los habitantes de Samos celebraban una fiesta, durante la cual se llevaba la estatua de Hera a la playa, se volvía a consagrar y recibía ofrendas.

Pausanias atribuye el traslado de la Hera argiva desde Argos a

Samos, no a Admete, sino a los Argonautas.

ADMETO (Ἄδμητος). Admeto era rey de Feras, en Tesalia, hijo de Feres, que había dado nombre al país, y de Periclímene. En su juventud participó en la cacería del jabalí de Calidón y en la expedición de los Argonautas. Al morir su padre, subió al trono; entonces tuvo a Apolo por boyero (v. *Apolo*). Se enamoró de Alcestis, hija de Pelias, rey de Yolco. Éste había resuelto no entregar a su hija sino a un hombre cuyo carro llevara uncido bajo un mismo yugo un león y un jabalí. Apolo suministró a Admeto el necesario atelaje, sea en agradecimiento al buen trato recibido de él durante el tiempo de su servidumbre, sea porque estuviese prendado de Admeto. Habiendo logrado la mano de la doncella, gracias a la ayuda del dios, Admeto omitió, al celebrarse la boda, hacer un sacrificio a Ártemis. Ésta, enojada, llenó de serpientes el aposento nupcial. Apolo prometió a Admeto aplacar a su hermana y al propio tiempo pidió a los Hados la gracia de que aquél no muriese el día designado por la suerte, si se presentaba alguien dispuesto a morir en su lugar. Para conseguir este favor, Apolo se valió de un subterfugio y embriagó a los Hados. Sin embargo, llegado el día señalado como el último de Admeto, nadie consintió en sacrificarse por él. Sólo Alcestis se resignó, por amor, a morir en lugar de su esposo. Ocurrió, sin embargo, que Heracles, su antiguo compañero en la expedición de los Argonautas, se encontraba de paso en Feras cuando falleció Alcestis. Al no ver en palacio más que gente enlutada y no oír sino lamentaciones, preguntó la causa de ello, y cuando supo la muerte de la reina, descendió a los infiernos, para regresar con Alcestis, más joven y hermosa que nunca. Tal es la versión seguida por Eurípides en su drama *Alcestis*. Según otra tradición, Heracles no intervino en la resurrección de la joven. Perséfone, admirada ante su sacrificio, la devolvió espontáneamente a la luz.

Admeto tuvo tres hijos: Eumelo, Perimela e Hípaso (v. cuad. 21).

ADONIS (Ἄδωνις). El mito de Adonis es una leyenda siria a la que ya Hesíodo hace alusión. Su forma más generalmente admitida es la siguiente: el rey de Siria, Tías, tenía una hija, Mirra o Esmirna, a quien la cólera de Afrodita impulsó a desear un incesto con su padre. Ayudada por su nodriza Hipólita, logró engañar a Tías, uniéndose con él durante doce noches; pero a la duodécima, el

padre se dio cuenta de la estratagema de su hija y, armado de su cuchillo, la persiguió para darle muerte. Ante el peligro, Mirra invocó la protección de los dioses, los cuales la transformaron en árbol: el árbol de la mirra. Diez meses después, la corteza de este árbol se levantó, rompiéndose y dando salida a un niño, que recibió el nombre de Adonis. Afrodita, enternecida por la belleza de la criatura, la recogió y la confió en secreto a Perséfone para que la criara. Pero ésta se prendó a su vez del niño, y se negó a devolverlo a Afrodita. La disputa entre las dos diosas fue zanjada por Zeus —según otros, por la musa Calíope, en su nombre—, decidiéndose que Adonis viviría un tercio del año con Afrodita, otro, con Perséfone, y el tercero, donde le pluguiera. Pero Adonis pasaba siempre las dos terceras partes del año junto a Afrodita, y sólo una al lado de Perséfone. Más tarde, sin que se sepa a ciencia cierta por qué motivos, la cólera de Ártemis lanzó contra él un jabalí que, durante una cacería, lo hirió mortalmente.

Este primer esbozo del mito, donde puede reconocerse el símbolo del misterio de la vegetación en este niño nacido de un árbol, que pasa un tercio del año bajo tierra y el resto del tiempo se remonta a la luz para unirse a la diosa de la primavera y del amor, fue luego embellecido y completado. Se precisó la causa de la maldición de Afrodita: Cencreis, madre de Esmirna y esposa de Cíniras —en lugar de Tías—, había ofendido a la diosa, al pretender que su hija era más hermosa que ella, y, en castigo de aquella falta, Afrodita inspiró a Esmirna un amor criminal. La moza, al comprender el carácter incestuoso de su pasión trató de ahorcarse; pero intervino su nodriza, aconsejándole que diese satisfacción a su amor. Consumado ya el incesto, la muchacha, avergonzada, fue a ocultarse en el bosque, donde Afrodita, apiadándose de su víctima, la convirtió en árbol. Y fue su padre quien con su espada rajó la corteza, sacando a luz al niño Adonis. O, según otra versión, habría sido un jabalí (prefigurando así la muerte del joven) el que liberó al árbol del infante, al abrirlo con sus colmillos. La imaginación de los poetas helenísticos se recreó representando a Adonis educado por las Ninfas, y cazando o apacentando rebaños en el campo y el bosque. En cuanto a la catástrofe que causó su muerte, asegurábase que fue provocada, no por Ártemis, sino por los celos de Ares, el amante de Afrodita, o también que fue una venganza de Apolo

contra esta diosa, por haber cegado a Erimanto, hijo del dios, cuando la vio desnuda mientras se bañaba (v. *Erimanto*).

La leyenda de Adonis se sitúa, ora en el monte Idalio, ora en el Líbano. Por Biblo pasaba un río, llamado Adonis, que todos los años tomaba un tinte rojo el día en que se conmemoraba la muerte del mancebo.

Varias leyendas de flores van ligadas a la historia de Adonis; no solamente el origen mítico de la mirra (las lágrimas de Mirra), sino la de la rosa. En su origen, la rosa era blanca, pero Afrodita cuando corría a socorrer a su amigo herido clavóse una espina en el pie, y su sangre dio color a las flores que le son consagradas. También las anémonas pasan por haber nacido de la sangre de Adonis herido. El poeta idílico Bión cuenta que la diosa derramó tantas lágrimas como Adonis gotas de sangre, y que de cada lágrima nació una rosa, y una anémona de cada gota de sangre.

Afrodita, en honor de su amigo, instituyó una fiesta fúnebre, que las mujeres sirias celebraban todos los años en primavera. En vasos, cajas, etc., plantaban semillas, que regaban con agua caliente para que brotasen rápidamente. Estas plantaciones se llamaban *jardines de Adonis*. Las plantas, así forzadas, morían a poco de haber salido de la tierra, simbolizando la suerte de Adonis, y las mujeres prorrumpían en plañidos rituales por el destino del joven amado de Afrodita.

Los orígenes semíticos de esta leyenda son evidentes; el propio nombre del dios deriva de la palabra hebrea que significa «Señor». El culto de Adonis se difundió por el mundo mediterráneo en la época helenística, y la leyenda aparece ya representada en algunos espejos etruscos.

ADRASTO (Ἄδραστος). Adrasto es un rey de Argos cuya leyenda va ligada a la de la expedición de los Siete contra Tebas. Una vez Preto hubo repartido el reino de Argos entre él y los dos hijos de Amitaón, Biante y Melampo (v. la leyenda de Preto y las Prétides, *Melampo* y cuadro 1), tres familias reinaban simultáneamente en el país. Mas pronto la discordia se introdujo entre las tres casas. Durante un alboroto, Anfiarao, descendiente de Melampo, mató al padre de Adrasto, Tálao, que figuraba entre la descendencia de Biante (o bien a Prónax, uno de los hijos de Tálao). Adrasto huyó a Sición, junto a su abuelo materno el rey Pólibo (v. cuad. 22), quien,

al morir sin hijos varones, le legó el reino. Ya rey de Sición, Adrasto empezó por reconciliarse con Anfiarao, y volvió al trono de Argos. Sin embargo, en el fondo, Adrasto jamás había perdonado a su primo la muerte de su padre. Le otorgó la mano de su hermana Erifila, y convino con él que, caso de producirse una desavenencia posterior entre ambos, se sometería al arbitraje de la joven. De este modo pensaba tener algún día la oportunidad de llevar a cabo su venganza.

Pero ocurrió que Polinices, hijo de Edipo, había sido expulsado de Tebas por su hermano Eteocles y que, al mismo tiempo, Eneo, rey de Calidón, había desterrado a su hijo Tideo a consecuencia de un homicidio (v. *Tideo*). Una noche tempestuosa, ambos héroes se presentaron juntos en demanda de asilo al palacio de Adrasto, y en el vestíbulo se suscitó entre los dos una disputa. Adrasto, despertado por el alboroto, les mandó entrar y empezó por purificar a Tideo de la mancha que pesaba sobre él. Luego, viendo que los dos hérises se habían peleado como «león y jabalí» —o viendo la figura de esos animales en sus respectivos escudos—, acordóse de un viejo oráculo que le había predicho que casaría a sus hijas con un león y un jabalí. Otorgó la mayor, Argía, a Polinices, y la menor, Deípile, a Tideo, y prometió a ambos que los devolvería a sus patrias y los restablecería en sus derechos. De este modo empezó la expedición de los Siete contra Tebas.

Participaron en la campaña los descendientes de Biante y de Melampo, así como los de Preto, o sea, las tres casas reinantes de Argólide. Según ciertos aditamentos a esta leyenda primitiva, hubo también aliados arcadios y mesenios, o sea, contingentes del resto del Peloponeso, con excepción de Micenas, cuyos príncipes, los Atridas Agamenón y Menelao, preveían que aquella guerra había de tener un desenlace desastroso.

Los siete jefes, bajo el mando de Adrasto, eran: Anfiarao, Capaneo, Hipomedonte, el sobrino de Adrasto, Partenopeo (que algunos consideran como hermano suyo), Tideo y Polinices.

En camino, los jefes se detuvieron en Nemea, donde celebraron juegos fúnebres en honor del joven Arquémoro, muerto ante sus ojos por una serpiente (v. *Anfiarao*). Tal fue el origen de los Juegos Nemeos. En el Ismeno obtuvieron una primera victoria sobre los tebanos, a los que rechazaron hasta sus muros. Pero al lanzarse al

asalto, todo su ejército fue aniquilado, y sólo se salvó Adrasto con su caballo Arión (véase este nombre), notable por su negra crin. Después, las versiones discrepan. O bien Adrasto, hábil orador, supo persuadir a los tebanos de que restituyesen los cuerpos de las víctimas o —y es ésta la versión ateniense— huyó a galope tendido hasta Atenas para ponerse bajo la protección de Teseo. Este habría marchado entonces contra Tebas y, apoderándose por la fuerza de los cadáveres, los habría sepultado en Eleusis.

Sin desanimarse por el fracaso de la primera expedición, Adrasto emprendió al parecer, diez años más tarde, una segunda campaña contra Tebas, con los hijos de los caídos. El ejército era menos numeroso, pero los presagios, favorables. Los Epígonos (nombre dado a los hijos de los primeros héroes) tomaron Tebas y establecieron en su trono a Tersandro, hijo de Polinices. Pero Adrasto perdió el suyo, Egialeo, muerto por Laodamante, hijo de Eteocles. Adrasto murió de dolor, en Mégara. También se cuenta que se arrojó al fuego, obedeciendo a un oráculo de Apolo.

Adrasto, casado con Anfítea, hija de Prónax, tuvo seis hijos. Sus cuatro hijas, Argía, Hipodamía, Deípile y Egíale, casaron, respectivamente, con Polinices, Pirítoo, Tideo y Diomedes.

AEDÓN (Ἀηδών). Según la *Odisea*, Aedón era hija de Pandáreo (v. este nombre) y esposa del tebano Zeto, hermano de Anfión (v. *Anfión*). Tuvo sólo un hijo, y envidiaba la fecundidad de su cuñada Níobe, esposa de Anfión. Impulsada por los celos, había tratado de dar muerte al hijo primogénito de Níobe, Amaleo, mientras dormía. Mas, por error, mató a su propio hijo Ítilo. En su dolor, imploró la piedad de los dioses, que la transformaron en ruiseñor (ἀηδών, en griego).

Existe una leyenda distinta acerca del ruiseñor, igualmente trágica y señalada por asesinatos. Aedón era hija de Pandáreo de Mileto y esposa del artista Politecno (de nombre transparente). Vivía con éste en Colofón, en Lidia. Había tenido de él un hijo, Itis. Mientras honraron a los dioses, el matrimonio fue feliz; pero su felicidad los hizo orgullosos, y se vanagloriaron de disfrutar de una existencia más unida que la de Zeus y Hera. Ésta, para castigarlos, les envió la Discordia, Éride, que les inspiró el afán de emulación. Pusiéronse los dos a trabajar: él, en la construcción de un carro; ella, en el telar. Aquel de los dos que terminara antes su tarea, daría

al otro una criada. Ganó Aedón, con la ayuda de Hera, y Politecno, resentido, decidió vengarse. Trasladóse a Éfeso, pidió permiso a su suegro para llevarse a Quelidón, hermana de Aedón, con objeto de visitar a ésta. En camino deshonró a la joven, la vistió de esclava y le cortó el cabello, amenazándola de muerte si revelaba a su hermana quién era. Luego marchó junto a su esposa y se la dio como criada. Quelidón sirvió algún tiempo a su hermana sin ser reconocida por ella, hasta que un día en que, hallándose en la fuente, la joven se lamentaba de sus desgracias, Aedón la oyó y la reconoció. Las dos resolvieron entonces vengarse, y para ello mataron a Itis y lo sirvieron como un plato a su padre, hecho lo cual huyeron a Mileto. Politecno supo por un vecino la comida que había ingerido, y al punto salió en persecución de las dos hermanas; pero, detenido por los criados de Pandáreo, a quien sus hijas revelaran todo lo ocurrido, fue atado, untado de miel, y abandonado en una pradera. Atormentado por las moscas, Aedón tuvo piedad de él y ahuyentó los insectos. Sus hermanos y su padre, indignados, quisieron matarla. Pero Zeus sintió misericordia de aquella desgraciada familia y transformó a todos sus miembros en aves: Pandáreo se convirtió en águila marina; Harmótoe, madre de Aedón, en alción; Politecno, en picamaderos, por haberle obsequiado Hefesto en otro tiempo con un pico. El hermano de Aedón quedó transformado en abubilla; Aedón, como indica su nombre, en ruiseñor, y Quelidón, en golondrina (χελιδών, en griego). Por especial favor de Ártemis —a quien la muchacha invocara en el momento de ser violada por su cuñado— Quelidón obtuvo la gracia de poder vivir en compañía de los humanos.

AÉROPE (Ἀερόπη). **1.** Minos tenía un hijo, Catreo, que, a su vez, fue padre de tres hijas y un hijo. Las hijas se llamaban Aérope, Clímene y Apemósine; el muchacho, Altémenes. Catreo había consultado al oráculo, preguntándole cómo moriría. La respuesta fue que moriría a manos de uno de sus hijos. El hombre guardó secreta la predicción, pero no pudo evitar que Altémenes tuviese conocimiento de ella. Éste huyó en seguida con su hermana Apemósine, y Catreo, por su parte, entregó Aérope y su hermana Clímene a Nauplio, el viajero, con orden de venderlas en el extranjero. Nauplio condujo a las dos doncellas a Argos, donde la primera casó con Plístenes, rey del país. De esta unión nacieron

Agamenón y Menelao (v. cuad. 2).

Según otra tradición, Catreo entregó a Aérope a Nauplio, no por temor a que lo matase, sino porque ella se había dado a un esclavo; y encargó a Nauplio que la arrojase al mar. Además, según esta versión, Aérope no se había casado con Plístenes, sino con Atreo, el cual habría sido el padre de Menelao y Agamenón. Al objeto de conciliar las dos tradiciones, se ha imaginado que Atreo era el hijo (o el padre) de Plístenes, y que ella se casó primero con éste y, a su muerte, con Atreo; y que los niños, hijos de Plístenes, fueron educados por Atreo.

Durante su matrimonio con Atreo, se dejó seducir por su cuñado Tiestes, a quien dio secretamente el cordero de oro que aseguraba a su marido el poder real (v. *Atreo*). Pese a ello, Atreo logró conservar la corona gracias a la intervención de Zeus, y, para castigar a su mujer, la arrojó al mar.

2. Pausanias conoce otra Aérope, hija de Cefeo, que fue amada de Ares y murió al dar a luz un hijo. Pero Ares hizo que el niño pudiese seguir amamantándose en el seno de la muerta.

AFRODITA (Ἀφροδίτη). Afrodita es la diosa del amor, identificada en Roma con la antigua divinidad itálica Venus. Sobre su nacimiento se transmiten dos tradiciones diferentes: ora es considerada como hija de Zeus y de Dione (v. *Dione*), ora hija de Urano, cuyos órganos sexuales, cortados por Crono, cayeron al mar y engendraron a la diosa, la «mujer nacida de las olas», o «nacida del semen del dios». Apenas salida del mar, Afrodita fue llevada por los Céfiros, primero, a Citera, y luego a la costa de Chipre, donde fue acogida por las Estaciones (las *Horas*), vestida, ataviada y conducida por ellas a la morada de los Inmortales. Posteriormente, Platón imaginó la existencia de dos Afroditas distintas: la nacida de Urano (el Cielo), Afrodita Urania, diosa del amor puro, y la hija de Dione, la Afrodita Pandemo (es decir, la Afrodita Popular), diosa del amor vulgar. Pero ésta es una interpretación filosófica tardía, extraña a los mitos más antiguos de la diosa.

En torno a Afrodita se han formado diversas leyendas, que no constituyen una historia coherente, sino episodios distintos en los que ella interviene. Afrodita casó con Hefesto, el dios cojo de Lemnos, pero amaba a Ares, el dios de la guerra. Homero cuenta cómo, de madrugada, los dos amantes fueron sorprendidos por el

Sol, que fue a contar la aventura a Hefesto. Éste preparó secretamente una trampa: se trataba de una red mágica, que él sólo podía accionar. Una noche en que los dos amantes se hallaban en el lecho de Afrodita, Hefesto cerró la red sobre ellos y llamó a todos los dioses del Olimpo. El espectáculo produjo en todos extremo regocijo. A ruegos de Posidón, Hefesto consintió en retirar la red, y la diosa escapó, avergonzada, hacia Chipre, mientras Ares se dirigía a Tracia. De los amores de Ares y Afrodita nacieron Eros y Anteros, Deimo y Fobo (el Terror y el Temor) y Harmonía (que más tarde, en Tebas, casó con Cadmo), lista a la que se añade a veces Príapo, el dios de Lámpsaco, protector de los jardines (pues, en ciertas tradiciones, Afrodita es considerada la diosa de los jardines, si bien esto sea en rigor aplicable a su encamación italiana, Venus).

Los amores de Afrodita no sé limitaron a Ares. Cuando Mirra, convertida en árbol, hubo dado a luz a Adonis (v. *Adonis*), Afrodita recogió al niño, que era bellísimo, y lo confió a Perséfone. Después, ésta se negó a devolverlo. El caso fue sometido a Zeus, quien decretó que el joven permanecería un tercio de cada año con Perséfone y los otros dos tercios con Afrodita. Pronto, malherido por un jabalí, Adonis murió, tal vez víctima de los celos de Ares.

La diosa amó también a Anquises en el Ida de Tróade y tuvo de él dos hijos, Eneas y, según ciertas tradiciones, Limo (v. *Anquises*).

Las iras y maldiciones de Afrodita se hicieron famosas. Ella inspiró a Eos (la Aurora) un amor irresistible por Odón, para castigarla por haber cedido a Ares. También castigó, porque no la honraban, a todas las mujeres de Lemnos, impregnándolas de un olor insoportable, hasta el punto de que sus maridos las abandonaron por cautivas tracias. Las lemnias dieron muerte a todos los hombres de la isla y fundaron una sociedad de mujeres, hasta el día en que los argonautas llegaron y les dieron hijos (v. *Toante*). Afrodita castigó también a las hijas de Cíniras, en Pafos, obligándolas a prostituirse con extranjeros (v. también *Fedro, Pasifae, etc*.).

Su favor no era menos peligroso. Un día la Discordia lanzó una manzana destinada a la más hermosa de las tres diosas, Hera, Atenea y Afrodita. Zeus ordenó a Hermes que las condujese a las tres al monte Ida de Tróade para que fuesen juzgadas por Alejandro, que más tarde debía ser conocido con el nombre de París. Las tres

divinidades iniciaron ante él un debate, vanagloriándose cada una de su belleza, y prometiéndole regalos. Hera le ofreció el reino del universo; Atenea, hacerlo invencible en la guerra, y Afrodita la mano de Helena. Fue elegida Afrodita, y de aquí que esté ligada a los orígenes de la guerra de Troya (v. *Helena*). Durante toda la campaña concedió su protección a los troyanos y, en particular, a París. Cuando éste se batió en singular combate con Menelao y estuvo a punto de sucumbir, Afrodita lo salvó del peligro y provocó el incidente que reanudó las hostilidades. Más tarde protegió también a Eneas cuando iba a ser muerto por Diomedes; éste incluso llegó a herir a la diosa. Pero la protección de Afrodita no pudo impedir la caída de Troya ni la muerte de Paris. No obstante, logró conservar la raza troyana, y, gracias a ella, Eneas, con su padre Anquises y su hijo Julo (o Ascanio), llevándose los Penates de Troya, pudo escapar de la ciudad en llamas, en busca de una tierra donde crearse una nueva patria (v. *Ascanio, Eneas*). De este modo, Roma tuvo por particular protectora a Afro-dita-Venus, la cual pasaba por ser la antepasada de los Julios, los descendientes de Julo y, por tanto, de Eneas y de la diosa. Por eso César le erigió un templo bajo la invocación de Venus Madre, *Venus Genitrix*.

Los animales favoritos de la diosa eran las palomas. Un tiro de estas aves arrastraba su carro. Sus plantas eran la rosa y el mirto.

AGAMEDES (Ἀγαμήδης). Célebre arquitecto, Agamedes era hijo de Estinfalo y biznieto de Árcade, el epónimo de los arcadios (v. cuad. 10). Su esposa era Epicaste, la cual le trajo a Trofonio, hijo que parece haber concebido de Apolo. Luego le dio un hijo propio, Cerción. Agamedes, Trofonio y Cerción fueron arquitectos, los tres igualmente hábiles, que construyeron muchos edificios famosos de la época arcaica. Se les atribuye principalmente la cámara nupcial de Alcmena, en Tebas; el templo de Apolo, en Delfos; el de Posidón, en Arcadia, en el camino que iba de Mantinea a Tegea, y un tesoro del rey de Hiria, Hirieo, en Beoda. Acerca de este tesoro se cuenta la siguiente leyenda: Agamedes y Trofonio, a quienes se había encargado su construcción, dispusieron una piedra con tal habilidad, que les era fácil apartarla, y por la noche iban a robar los tesoros del rey. Éste, al darse cuenta de los hurtos, pidió consejo a Dédalo para sorprender a los culpables. Dédalo preparó una trampa, en la que Agamedes quedó cogido. Trofonio le cortó la cabeza para

que no pudiese revelar el nombre de su cómplice. Pero la tierra se abrió y se tragó al asesino. En el bosque de Lebadea había un agujero y una estela con el nombre de Agamedes. Levantábase allí el oráculo de Trofonio, al que se llevaban ofrendas y donde era invocado también el nombre de Agamedes.

Existe una versión de esta leyenda algo distinta de la anterior: El rey no se llamaba Hirieo, sino Augias, de Élide. Cerción, que participaba en el robo, huyó con Trofonio hasta Orcómeno; mas, perseguidos por Dédalo y Augias, Cerción se refugió en Atenas, y Trofonio, en Lebadea.

Según otra leyenda, Agamedes y Trofonio habían edificado un templo a Apolo, y al pedir al dios su salario, éste les prometió pagarles a los ocho días. Entretanto, les aconsejó que se diesen buena vida. La octava noche, los arquitectos murieron de dulce muerte; era la mejor paga que podía darles el dios.

AGAMENÓN (Ἀγαμέμνων). Agamenón aparece en la leyenda como el rey por excelencia, encargado, en la *Ilíada*, del mando supremo del ejército aqueo. Por los nombres de sus antepasados, ora es designado como Atrida, ora como Pelópida o incluso como Tantálida (v. cuad. 2). La *Ilíada* hace de él el rey de Argos, a veces el de Micenas, dando entonces el trono de Argos a Diomedes —esta última versión es la del Catálogo de las Naves, pasaje interpolado, más reciente que el resto del poema—. Finalmente, en la tradición más tardía, Agamenón pasaba por ser rey de Lacedemonia, con capital en Amidas.

Respecto a su filiación, véanse *Aérope* y *Atreo*. Agamenón estaba casado con Clitemestra, que desempeña en su historia un papel importantísimo. Clitemestra, hermana de Helena y, como ella, hija de Leda y Tindáreo (cuad. 19), había sido antes esposa de Tántalo, hijo de Tiestes; pero, Agamenón había dado muerte al marido al propio tiempo que a un niño recién nacido, hijo de Tántalo y de Clitemestra. Como consecuencia de este doble asesinato y del casamiento, aceptado a disgusto, de Clitemestra con Agamenón, los Dioscuros Cástor y Pólux, hermanos de aquélla, persiguieron al rey, que hubo de buscar refugio junto a su suegro, Tindáreo. Finalmente, Cástor y Pólux consintieron en reconciliarse con Agamenón; pero la unión con Clitemestra, iniciada con un crimen, estaba maldita, como lo prueba el curso de la leyenda.

Con Clitemestra, Agamenón engendró tres hijas: Crisótemis, Laódice e Ifianasa y, en último lugar, un hijo, Orestes. Tal es la primera forma de la leyenda. Pero luego aparece una hija, Ifigenia, distinta de Ifianasa y, finalmente, en lugar de Laódice, los poetas trágicos mencionan a Electra, totalmente desconocida del autor de la *Ilíada*. De estos hijos, los trágicos conocen sobre todo a Ifigenia, Electra y Orestes.

Guerra de Troya. En ocasión en que un gran número de pretendientes solicitaban la mano de Helena, Tindáreo, aconsejado por Ulises, los ató por un juramento, en virtud del cual se comprometían a respetar la decisión de Helena y a no disputar la posesión de la doncella al pretendiente elegido. Más aún: si era atacado, los demás debían acudir en su auxilio. Cuando Paris hubo raptado a Helena, Menelao fue a pedir ayuda a Agamenón. Éste recordó a los jefes el juramento prestado, y así se formó el núcleo del ejército destinado a atacar Troya. Agamenón fue elegido, de común asenso, comandante supremo, ya debido a su valor personal, ya por efecto de una campaña electoral llevada con habilidad. Las tropas se concentraron en Áulide. En la *Ilíada*, Zeus envía en seguida un presagio favorable: después de ún sacrificio a Apolo, una serpiente se lanzó desde el altar a un árbol vecino y devoró ocho gorrioncillos que había en un nido, así como a la madre, o sea, nueve en total. Luego la serpiente se transformó en una piedra. Calcante dijo que Zeus quería significar con ello que Troya sería conquistada al cabo de un período de diez años. Esquilo conoce otro prodigio: una liebre preñada, desgarrada por dos águilas. Calcante interpretó este signo diciendo que Troya perecería pero que Ártemis no iría en favor de los griegos.

Según un poema posterior a la *Ilíada* (sin duda, los *Cantos Ciprios*), los griegos, por ignorar la ruta de Troya, desembarcan al principio en Misia y, tras varios combates, son dispersados por una tempestad, regresando cada cual a su país (v. *Aquiles*). Ocho años después de este revés, vuelven a reunirse en Aulide; pero el mar queda cerrado a los barcos por una persistente bonanza. Preguntado entonces el adivino Calcante, responde que aquella calma se debe a la cólera de Ártemis. Esta cólera tiene varias causas: bien porque Agamenón, al matar una cierva, se había jactado de que Ártemis no lo habría hecho mejor; bien porque Atreo no había sacrificado en

otros tiempos el cordero de oro a la diosa (v. *Atreo*), o todavía porque Agamenón había prometido a ésta ofrendarle el producto más bello del año en que naciera su hija Ifigenia, y no le había sacrificado a la joven. Por todos estos motivos, la diosa exigía un sacrificio: el de Ifigenia. Agamenón accedió, ya por ambición, ya por el bien público; pero ello acreció aún más el odio de Clitemestra hacia su marido.

Habiéndose puesto en marcha, por fin, la expedición, la flota hizo escala en Ténedos, donde, por primera vez, se manifestó la hostilidad latente entre Aquiles y Agamenón en una disputa que prefigura la que, ante Troya, pondrá en peligro a los griegos. Por aquel tiempo, Agamenón mandó que fuese abandonado en Lemnos Filoctetes, cuya herida despedía un hedor nauseabundo y cuyos gritos perturbaban los sacrificios.

Transcurrieron los nueve primeros años del asedio. En el décimo año, Agamenón participa, con Aquiles, en diversas incursiones de piratería contra las ciudades de los contornos. Del botín cobrado, Aquiles se quedó con Briseida, y Agamenónrcoo Criseida, hija del sacerdote de Apolo, Crises. Éste reclamó a su hija contra rescate, Agamenón rehusó, y, en castigo Apolo envió una peste al ejército griego. Aquí empieza la narración de la *Ilíada*. La asamblea de los soldados obliga a Agamenón a restituir a Criseida; pero el rey pide, a cambio, que Aquiles le entregue a Briseida. Ello da pretexto a la cólera de éste: Aquiles se niega y se retira a su tienda. Entonces Agamenón manda reclamar oficialmente a Briseida por dos heraldos, Taltibio y Euríbates. Aquiles no tiene más remedio que entregar a la doncella, pero se niega a combatir. A petición de Tetis, Zeus envía a Agamenón un ensueño engañoso, haciéndole creer que tomará Troya sin el concurso de Aquiles. Por otra parte, un antiguo oráculo había revelado al rey que la ciudad caería cuando se produjese la discordia en el campamento de los aqueos.

Comienza la lucha, en la que Agamenón interviene personalmente y realiza diversas hazañas destacadas; pero cae herido y ha de retirarse de la batalla. Después del ataque al campamento, y viendo que todo está perdido a menos que Aquiles vuelva a combatir a su lado, se reconcilia con él y le envía a Briseida, prometiéndole, además, la mano de una de sus hijas y valiosos regalos. Desde este momento no se habla apenas ya de

Agamenón en la *Ilíada*, y todo el interés se concentra en Aquiles.

Las epopeyas posteriores relataban otras intervenciones de Agamenón en los acontecimientos que siguieron a la muerte de Héctor y a la de Aquiles, especialmente en los combates que se entablaron en torno al cadáver de éste y las disputas por la posesión de las armas del héroe (v. *Áyax*, hijo de Telamón, y *Ulises*). La *Odisea* refiere que, después de la caída de Troya, recibió como parte de su botín a la profetisa Casandra, hija de Príamo, de la que tuvo dos hijos gemelos: Teledamo y Pélope.

El retorno de Agamenón y su partida de Tróade habían dado origen también a narraciones épicas. La *Odisea* alude ya a una querella que se produjo entre Agamenón y Menelao al querer éste partir tan pronto como hubo terminado la guerra, mientras que aquél deseaba quedarse el tiempo necesario para congraciarse con Atenea ofreciéndole presentes. Los poemas de los *Retornos* cuentan también cómo, en el momento de embarcar, se le apareció la sombra de Aquiles y trató de retenerlo prediciéndole sus futuras desdichas. Al mismo tiempo, la sombra le exigió el sacrificio de Políxena, una de las hijas de Príamo.

Al llegar a su patria, Agamenón fue acechado por un espía qué había apostado Egisto, amante de Clitemestra. Egisto invita a Agamenón a un gran banquete y lo asesina, así como a sus compañeros, ayudado por veinte hombres ocultos en la sala del festín. Otras versiones de la misma leyenda presentan a Clitemestra participando en el crimen y matando también a Casandra, su rival. Píndaro añade que, en su odio contra la estirpe de su marido, quiso incluso dar muerte a Orestes, su propio hijo. En los poetas trágicos, las circunstancias varían: ora Agamenón, como en Homero, es herido estando en la mesa, ora es inmolado en el baño en el momento en que; enredado en la camisa que le diera su mujer, y cuyas mangas había ésta cosido, no podía defenderse. Higino dice que el instigador del asesinato fue Éax, hermano de Palamedes, deseoso de vengar así la lapidación de éste, ordenada por Agamenón. Parece que Éax había contado a Clitemestra que su marido se disponía a colocar a Casandra en su lugar. Esto habría impulsado a Clitemestra a cometer el crimen, hiriendo a Agamenón con un hacha cuando ofrecía un sacrificio, y matando al mismo tiempo a Casandra. Esta versión es muy parecida a la historia de

Egialea y Diomedes.

Ya se sabe cómo, más tarde, Agamenón fue vengado por su hijo Orestes (v. la leyenda de éste).

AGAPENOR (Ἀγαπήνωρ). Agapenor figura, en la *Ilíada*, en el *Catálogo de las Naves, como jefe del contingente arcadio. Su residencia es Tegea. Es hijo de Anceo y de lo ("Ioq*), y nieto de Licurgo (v. cuad. 26). Participa en la expedición contra Troya en calidad de antiguo pretendiente de Helena y ligado por el juramento prestado a Tindáreo (v. *Agamenón*).

A su regreso del asedio fue arrojado a la isla de Chipre a consecuencia de un naufragio. Allí fundó la ciudad de Pafos, donde edificó un templo a Afrodita. Cuando se hallaba todavía en Tegea, los hijos de Fegeo, Agenor y Prónoo, encontraron en su casa a los dos de Alcmeón, quienes les dieron muerte para vengar el asesinato de su padre.

ÁGAVE (Ἀγαυή). Es la hija del rey de Tebas Cadmo, y de su esposa, Harmonía. Sus hermanas son Ino, Sémele y Autónoe. Tiene por marido a Equión, y por hijo, a Penteo (v. cuad. 3).

Como quiera que su hermana Sémele había sido muerta por un rayo, e imprudentemente pidió a Zeus, su amante, que se le mostrase en todo su poder, Agave difundió el rumor de que Sémele había tenido una aventura con un mortal, y Zeus la había castigado por pretender ella que estaba encinta del dios. Más tarde, Dioniso, el hijo de Sémele, vengó a su madre, castigando cruelmente a Agave por su calumnia. Cuando Dioniso volvió a Tebas, donde reinaba a la sazón Penteo, ordenó a todas las mujeres de la ciudad que se trasladasen al monte Citerón para celebrar sus misterios. Penteo, que se oponía a la introducción del rito, trató de espiar a las bacantes. Visto por su madre, fue tomado por una fiera y, en su delirio, ella misma lo despedazó miembro por miembro (v. *Penteo*). Cuando Ágave recobró la posesión de sus sentidos, horrorizada, huyó de Tebas y llegó hasta Uiria, donde casó con el rey del país, Licoterses.

Pero más tarde lo asesinó para asegurar la posesión de su reino a su padre Cadmo.

AGDISTIS (Ἄγδιστις). La leyenda de Agdistis es un cuento oriental, que procede de Pesinunte, el país de la Gran Madre de los

Dioses (Cibeles), y que nos narra Pausanias. Empieza por un sueño que tuvo Zeus, durante el cual dejó caer a la tierra semen. Este semen engendró un ser hermafrodita, llamado Agdistis. Los demás dioses se apoderaron de él, lo castraron y, del miembro cortado, brotó un almendro. La hija del
dios-río
Sangario cogió una almendra del árbol y la depositó en su seno, quedando embarazada y dando a luz un hijo varón, Ates, al que abandonó. El niño fue criado y alimentado por un macho cabrío. Creció, y llegó a ser tan extraordinariamente hermoso, que Agdistis —que entonces era sólo mujer— se enamoró de él. Con el fin de sustraerlo a sus persecuciones, los padres de Ates lo enviaron a Pesinunte, a casarse con la hija del rey. Se había entonado ya el himno de Himeneo cuando se presentó Agdistis. Ates, al verlo, perdió la razón y se castró. El rey de Pesinunte, que le concedía su hija, hizo lo mismo. Agdistis, dolorido, obtuvo que el cuerpo de Ates —que había muerto de la herida— quedase incorruptible.

Se conoce otra versión del mismo cuento: en la frontera de Frigia había un acantilado desierto llamado Agdo, donde se adoraba a Cibeles en forma de piedra. Zeus, enamorado de la diosa, intentó en vano unirse a ella, y, al no lograrlo, depositó su semen sobre una roca vecina. De este modo engendró a Agdistis, un ser hermafrodita que Dioniso embriagó y castró. De la sangre brotó un granado, cuyo fruto puso en su seno Nana, hija del dios Sangario, y quedó encinta. Tal fue el origen de Ates. Sangario le ordenó que abandonase ál niño, el cual fue recogido por unos transeúntes y criado con miel y «leche de macho cabrío» *(sic)*. Esto le valió el nombre de Atis, que en frigio significa *macho cabrío*, o, también «el bello». Como fuera que Agdistis y Cibeles se disputasen al joven, que era muy hermoso, y que el rey de Pesinunte, Midas, lo destinase a su hija, Atis y sus seguidores fueron enloquecidos por Agdistis, hasta el extremo de que Atis se castró debajo de un pino, y murió allí. Cibeles enterró sus miembros; pero de la sangre manada de la herida brotaron violetas que rodearon el pino. La hija de Midas, desesperada, se suicidó, y de su sangre nacieron también violetas. Cibeles la enterró igualmente, y sobre su tumba creció un almendro. Zeus, conmovido por los ruegos de Agdistís, le concedió que el cuerpo fuese incorruptible, el cabello siguiese creciendo, y el dedo meñique

moviéndose. Entonces Agdistis condujo el cadáver a Pesinunte, donde le dio sepultura y fundó una cofradía sacerdotal y una fiesta en su honor.

AGENOR (Ἀγήνωρ). Agenor desciende, por lo y su hijo Épafo, del propio Zeus. Épafo tuvo, efectivamente, una hija, Libia —que dio su nombre a la región del África así llamada— la cual, uniéndose a Posidón, engendró a dos gemelos, Agenor y Belo (v. cuad. 3). Mientras Belo reinaba en Egipto, Agenor se estableció en Siria. Reinó en Tiro y Sidón, casó con Telefasa y tuvo de ella varios hijos: una hembra, Europa, y tres varones, Cadmo, Fénix y Cílix. Cuando su hija Europa fue raptada por Zeus, que había tomado la forma de un toro, Agenor envió a sus hijos en su busca, con orden de no volver sin haberla encontrado. Los jóvenes partieron, y, a medida que su búsqueda les iba pareciendo vana, fundaron ciudades, en las que se establecieron, en Cilicia, en Tebas, en Tasos, en Tracia. Fénix se asentó en Fenicia.

Las tradiciones discrepan en lo relativo al nombre de los hijos de Agenor. Eurípides menciona a Cílix, Fénix y Taso. Pausanias, Taso, y Heródoto habla de colonias fenicias establecidas en la isla de este nombre, así como de una colonia fundada en la isla de Tera por Cadmo. Diodoro de Sicilia conoce una, fundada también por Cadmo, en Rodas. Estas leyendas son tradiciones locales que conservan el recuerdo de establecimientos fenicios, cuya expansión jalonan.

A veces, en vez de Telefasa se cita como esposa de Agenor a Argíope, e incluso a su sobrina Antíope, hija de Belo.

V. en el índice otros héroes homónimos.

AGLAURO (Ἄγλαυρος o Ἄγραυλος). La leyenda conoce dos Aglauros.

1. La primera es hija de Acteo, primer rey de Atenas, y esposa de Cécrope, de quien tuvo un hijo, Erisictón, y tres hijas, Aglauro, Herse y Pándroso (v. cuad. 4).

2. Aglauro, hija de la anterior, fue amada de Ares, de quien tuvo una hija, Alcipe. Además, Aglauro, junto con sus hermanas, interviene en la leyenda de Erictonio. Atenea educaba en secreto al pequeño Erictonio, nacido de una pasión que Hefesto había sentido por ella. Lo había encerrado en una canasta y confiado a las tres hijas de Cécrope. Pándroso era, en particular, la encargada del

depósito. Sus hermanas, curiosas, no pudiendo vencer la tentación, abrieron la canasta y vieron en ella al niño rodeado por una serpiente. Asustadas, enloquecieron y se precipitaron desde lo alto de las rocas de la Acrópolis. Una corneja contó a Atenea la indiscreción de las tres doncellas (v. *Erictonio*).

En cambio, Ovidio cuenta que Aglauro, pese a ser la más culpable, no fue atacada de locura. Más tarde, la presenta celosa de su hermana Herse, de quien Hermes está enamorado. El dios acabó por transformarla en estatua de piedra (v. *Cérix*).

AGRÓN (Ἄγρων). En la isla de Cos vivía un hombre llamado Eumelo, hijo de Mérope. Tenía dos hijas y un hijo, los tres llenos de soberbia. Las muchachas se llamaban Bisa y Meropis; el muchacho, Agrón. Habitaban en una propiedad apartada, dedicados al cultivo de la tierra, que les daba cosechas abundantes; por eso se limitaban a tributar culto a la Tierra, despreciando a los demás dioses. Si alguien invitaba a las jóvenes a una fiesta de Atenea, el hermano rehusaba en su nombre, alegando que a él no le gustaban las mujeres con ojos de lechuza —era el color de los ojos de Atenea—; si eran invitadas a una fiesta en honor de Hermes, decía que abominaba de los dioses ladrones; y si se trataba de Ártemis, respondía que le disgustaban las mujeres que corren de noche. En una palabra, todo eran insultos a las divinidades. Enojados, Ártemis, Hermes y Atenea decidieron vengarse, y un atardecer se presentaron los tres en la morada de los jóvenes. Atenea y Ártemis habían tomado la forma de doncella, y Hermes, la de un pastor. Éste invitó al padre y al hijo a un banquete que, dijo, los pastores daban en honor de Hermes, y les pidió que enviasen a Bisa y Meropis al bosque de Atenea y Ártemis. Al oír este nombre, Meropis prorrumpió en insultos, e inmediatamente quedó transformada en lechuza. Bisa se convirtió en el pájaro de Leucótea (la gaviota); Eumelo, en cuervo, y Agrón, en chorlito.

ALALCOMENEO (Ἀλαλκομένεὺς). Alalcomeneo es un héroe que pasaba por ser el fundador de la ciudad de Alalcómenas en Beocia. Se le atribuye la invención de las «hierogamias» de Zeus y Hera, o sea, de unas ceremonias religiosas que representaban una boda entre ambos dioses. En efecto, contábase que cuando la diosa Hera, engañada por Zeus, fue a quejarse a Alalcomeneo —que había sido encargado de educar a Atenea— de las infidelidades de su

esposo, le aconsejó que hiciese tallar una estatua de sí misma en madera de roble y mandase pasearla solemnemente, acompañada de una comitiva semejante a un cortejo nupcial. Hízolo así la diosa, fundando una fiesta llamada «fiesta de Dédalo». Según la creencia popular, este rito estaba destinado a renovar, a remozar la unión divina y a devolverle su eficacia por magia «simpática».

ALCÁTOO (Ἀλκάθοος). Hijo de Pélope, rey de Élide, y de su esposa Hipodamía; por tanto, hermano de Atreo y de Tiestes (cuad. 2). Habiendo prometido el rey Megareo otorgar la mano de su hija a quien diera muerte al león que había devorado a un hijo suyo, presentóse Alcátoo y logró eliminar a la fiera, obteniendo la ofrecida recompensa. Abandonó a su primera mujer, Pirgo, y casó con Evecme, hija de Megareo. Al propio tiempo, obtuvo el trono de Onquesto.

Más tarde, habiendo saqueado los cretenses la ciudad de Mégara, Alcátoo, con ayuda de Apolo, reconstruyó las murallas derribadas (v. *Megareo*). Todavía en la época histórica se mostraba la piedra sobre la cual Apolo habría depositado su lira mientras trabajaba en el muro, piedra que había conservado propiedades notables. Cuando era golpeada con un guijarro resonaba, dando un sonido musical.

Uno de los hijos de Alcátoo, Isquépolis, había hallado la muerte en la cacería del jabalí de Calidón. Su hermano Calípolis, el primero en saber la noticia, precipitóse a comunicársela a su padre, a quien encontró celebrando un sacrificio a Apolo en la ciudadela. En su Impaciencia, *Calípolis* desbarató la ceremonia y alteró el ritual del fuego sagrado. Alcátoo, enojado y creyendo que su hijo se proponía ofender a los dioses, lo mató de un golpe con un madero encendido, (v. *Poliido*).

Alcátoo tuvo también una hija, Ifínoe, cuya tumba se mostraba en Mégara.

ALCESTIS (Ἄλκηστις). Alcestis es una de las hijas de Pelias, rey de Yolco, y de Anaxibia, su esposa (v. cuad. 21). Es la más bella y piadosa de todas, la única que no participó en el asesinato de Pelias cuando Medea, con sus tretas y sortilegios, hizo que éste fuese inmolado por sus propias hijas (v. *Jasóri*). Cuando Admeto, rey de Feras (Tesalia), se presentó a pedir la mano de Alcestis, Pelias le impuso condiciones, que él cumplió con la ayuda de Apolo (v.

Admeto). Eurípides nos dice que su unión fue un modelo de amor conyugal, hasta el punto de que Alcestis consintió en morir en lugar de su marido. Pero, cuando ya estaba muerta, Heracles se precipitó a los infiernos y la restituyó a la tierra, más hermosa y joven que nunca. Contábase también que Perséfone, impresionada por la abnegación de Alcestis, la había enviado espontáneamente entre los vivos.

ALCÍNOE (Ἀλκινόη). Cierta mujer de Corinto, llamada Alcínoe, casada con un tal Pólibo, hijo de Driante, se había atraído el enojo de Atenea por el siguiente motivo: había contratado a una hilandera, y, una vez terminada la labor, se negó a satisfacerle el salario estipulado. La hilandera profirió imprecaciones contra ella, tomando a Atenea por testigo de la mala fe de Alcínoe. En efecto, Atenea era la patrona y protectora de las hilanderas, y enloqueció a Alcínoe. En seguida la joven se enamoró de un huésped, un extranjero de Samos llamado Janto, y, por seguirlo, abandonó a su esposo e hijos. Pero a mitad de la travesía volvió en sí y, presa de desesperación, llamando a sus hijos y a su marido, se arrojó al mar.

ALCÍNOO (Ἀλκίνοος). Cuando Ulises, después de su último naufragio, de regreso de la isla de Calipso, abordó en la isla de los feacios, fue recibido por el rey del país, llamado Alcínoo. Homero da a esta isla el nombre de Esquena. Probablemente se trata de Corfú. Alcínoo pasaba por ser nieto de Posidón. Su padre se llamaba Nausítoo. Alcínoo tenía cinco hijos y una hija, Nausícaa, que acogió a Ulises en la margen del rio (v. *Ulises* y *Nausícaa),* La esposa de Alcínoo, que es al propio tiempo sobrina suya, se llama Arete (que, en griego, significa «la Indecible»). Vive en el palacio, con su marido y sus hijos, rodeada de honores y respeto, Alcínoo y Arete son queridos por todo su pueblo; son hospitalarios con los extranjeros, particularmente los náufragos, cuya suerte se esfuerzan en dulcificar. Su palacio se halla rodeado por un maravilloso vergel, donde maduran sin interrupción, a lo largo del aflo, frutos de toda clase.

Tras haber confortado a Ulises y oído, en el curso de un banquete, la larga relación de sus aventuras, Alcínoo le da una nave para volver a Ítaca, que no se halla lejos de Corfú, y lo carga de regalos.

En las *Argonáuticas*, Medea y los argonautas desembarcan en la

tierra de Alcínoo, durante su viaje de regreso, y encuentran en su corte a un grupo de emisarios de Eetes con la misión de devolver a Medea a su padre. Alcínoo es elegido árbitro entre ambas partes y decide que Medea sea devuelta a su padre si es todavía virgen; en caso contrario, se quedará con Jasón. Ante esta sentencia, Arete se apresura a casar a los jóvenes, salvando así a Medea del castigo que le aguarda en Cólquide (v. *Argonautas*). No atreviéndose a presentar a su rey, los coicos se establecieron en Corfú, mientras los argonautas reanudaban su ruta, no antes de que Arete hubiera ofrecido presentes a los jóvenes esposos.

ALCÍONE (Ἀλκυόνη). Es la hija del rey de los vientos, Eolo. Casó con Ceix, hijo del Astro de la Mañana (Eósforo o Lucifer). Formaban un matrimonio tan feliz, que ellos mismos se comparaban a Zeus y Hera. Irritados por este orgullo, los dioses los transformaron en aves: a él, en somormujo; a ella, en alción. Como quiera que Alcíone hacía su nido al borde del mar y que las olas se lo destruían implacablemente, Zeus se apiadó de ella y ordenó que los vientos se calmasen durante los siete días que preceden y los siete que siguen al solsticio de invierno, período en que el alción empolla los huevos. Son los «días del alción», que no conocen las tempestades.

Ovidio cuenta una historia bastante distinta: Ceix, casado con Alcíone, había decidido ir a consultar a un oráculo. Durante el viaje, fue sorprendido por una tempestad y su nave destruida, pereciendo él ahogado. Las olas devolvieron su cuerpo a la orilla, donde lo encontró su esposa. Desesperada, se transformó en un ave de voz lastimera, y los dioses concedieron al marido una metamorfosis semejante.

ALCIONEO (Ἀλκυονεύς). **1.** Entré los gigantes engendrados por Gea (la Tierra) en su unión con el Cielo (Urano), había uno, llamado Alcioneo, notable entre todos por su talla y su fuerza prodigiosas. Él desempeñó el principal papel en la lucha entre los Gigantes y los Dioses desarrollada en los Campos Flegreos (en Palene, Macedonia). Alcioneo no podía ser muerto mientras combatiese en la tierra donde había nacido; por eso, aconsejado por Atenea, Heracles lo transportó lejos de Palene, y allí lo atravesó con una flecha después de que el gigante, con una roca enorme, hubo aplastado a veinticuatro de los compañeros de Heracles. Las hijas de

Alcioneo, las Alciónides, desesperadas por la muerte de su padre, se arrojaron al mar y fueron transformadas en aves (los alciones) (v. también *Heracles*).

2. La leyenda cita a otro Alcioneo, un joven de Delfos dotado de gran belleza y costumbres ejemplares. Había en aquel tiempo en las laderas del monte Cirfis, que se alza cerca de Delfos, una gruta, morada de un monstruo llamado Lamia o Síbaris. Este monstruo salía de su antro para robar en los campos vecinos personas y ganados. Los habitantes consultaron al oráculo con objeto de saber la manera de librarse de esta plaga. Apolo ordenó que sacrificasen a la fiera un joven de la localidad. La suerte designó a Alcioneo; los sacerdotes lo coronaron y fue conducido en procesión hacia la cueva del monstruo. En el camino surgió Euríbates, hijo de Eufemo, un mozo noble de la estirpe del río Axio. Al ver que llevaban a un joven, preguntó el motivo de la ceremonia, y cuando se enteró de que era conducido al sacrificio, prendado súbitamente de Alcioneo y no pudiendo libertarlo por la fuerza, pidió que lo pusiesen en su lugar. Los sacerdotes consintieron en ello y, coronándole, lo condujeron a la fiera. Llegado ante la cueva, penetró valerosamente en ella y, cogiendo a Lamia, la arrastró a la luz del día, arrojándola con fuerza contra las rocas, donde se fracturó la cabeza. Entonces desapareció la bestia, y en su lugar brotó una fuente, que recibió el nombre de Síbaris. Este manantial dio luego nombre a la ciudad que los locrios fundaron en Italia.

ALCMENA (Ἀλκμήνη). Esposa de Anfitrión y madre de Heracles. Sobre su origen v. cuad. 30.

Pertenece a la raza de Perseo. De notable belleza, había sido unida a Anfitrión, pero sin concederle el derecho de consumar el matrimonio hasta que éste hubiese ejecutado cierta venganza (v. *Anfitrión*). Vivió con él en el destierro, en Tebas. Anfitrión partió para una expedición guerrera contra los telebeos, y en el momento de su regreso, Zeus se unió con su joven esposa. Para lograr sus fines, el dios había adoptado la figura de Anfitrión, pues conocía la virtud de Alcmena. Según cierta tradición, Zeus hizo que su noche nupcial se prolongase por espacio de tres días completos, a cuyo efecto dio orden al Sol de no salir hasta que hubiese transcurrido todo aquel tiempo. Al regresar Anfitrión, quedó sorprendido de que su esposa no lo recibiera con mayor efusión, y cuando empezó a

narrar su campaña y su victoria, Alcmena le replicó que ya conocía todos los detalles. Consultado sobre este misterio, Tiresias reveló al marido su glorioso infortunio. Alemena concibió dos gemelos, que habían de nacer con una noche de intervalo: Heracles, hijo de Zeus, e Ificles, de Anfitrión. Alcmena habría sido, según se afirma, la última de las mujeres mortales a quien Zeus se habría unido. Anfitrión pensó primero en castigar a su esposa cuando supo las afortunadas empresas de Zeus, y resolvió quemarla en una hoguera, pero el dios envió una fuerte lluvia, que extinguió el fuego. Ante aquella directa intervención de la divinidad, Anfitrión otorgó su perdón.

Sin embargo, al acercarse el momento del parto, Hera, celosa de su rival mortal, procuró, en su calidad de diosa de los alumbramientos, prolongar todo lo posible la preñez de Alcmena. Además, otra razón la incitaba a hacerlo: un oráculo de Zeus le permitió, alterando el momento de los nacimientos, someter a Heracles a la esclavitud de Euristeo (v. *Heracles* y *Euristeo*).

Más tarde, Alcmena enviudó y acompañó a Heracles cuando el héroe, con su hermano Ificles y el hijo de éste, Yolao, trató de volver a Tirinto, su patria de origen, una vez terminados sus trabajos. Pero Euristeo le impidió realizar este proyecto. Sin embargo, en el momento de la apoteosis de Heracles, Alcmena se hallaba establecida en Tirinto con una parte de sus nietos (los demás estaban en Corinto y Traquis). Muerto Heracles, Alcmena fue expulsada de Corinto por orden de Euristeo, quien consiguió del rey de Traquis, Ceix, que hiciese lo mismo con los descendientes del héroe que se hallaban en sus dominios. Todos huyeron a Atenas, donde encontraron protección. Habiéndose negado los atenienses a someterse a la exigencia de Euristeo de que expulsasen de su ciudad a los descendientes de Heracles, sobrevino la guerra, en la cual cayó Euristeo. Su cabeza fue entregada a Alcmena, quien le arrancó los ojos con un huso. Después, Alcmena se estableció en Tebas con los descendientes de Heracles, y allí murió, a edad muy avanzada. Cuando hubo fallecido, Zeus envió a Hermes a buscar su cuerpo para transportarlo a las islas de los Bienaventurados, donde casó con Radamantis. Según otros, fue llevada hasta el Olimpo, donde participó en los honores divinos de su hijo. A veces se contaba también que, a la muerte de Anfitrión, caído luchando al lado de

Heracles, Alcmena se había, casado con Radamantis, a la sazón desterrado, y había vivido con él en Beocia, en Ocalea.

ALCMEÓN (Ἀλκμαίων). **1.** Alcmeónes el hijo primogénito del adivino Anfiarao —sobre sus orígenes, véase cuad. 1— y tiene por hermano menor a Anffloco. Cuando Anfiarao, obligado por su mujer Erifila, hubo de partir a la guerra contra Tebas, aun sabiendo, por su don profético, que moriría en ella, confió a sus hijos la misión de vengarlo cuando hubieren llegado a hombres. Para ello deberían matar a su madre y emprender una expedición contra Tebas. De este modo, Alcmeón se vio metido, por seguir a Adrasto, en la campaña de los Epígonos (v. *Adrasto*). Un oráculo había prometido a los Epígonos que obtendrían la victoria si Alcmeón se ponía a su cabeza.

Sin embargo, pese al oráculo y a la misión que le encargara su padre antes de partir, Alcmeón no mostraba prisa ninguna en marchar contra Tebas; pero su madre, ganada por el presente del vestido de Harmonía, como lo había sido por el de su collar antes de la primera expedición, acabó por persuadirlo. Ya en los primeros encuentros, Alcmeón dio muerte al rey tebano Laodamante, hijo de Eteocles. Desmoralizados, los tebanos sitiados huyeron durante la noche, siguiendo el consejo de su adivino Tiresias, y al día siguiente los vencedores entraron en la ciudad, que saquearon. Parte del botín fue dedicada a Apolo, y se colocó al frente de la ciudad al hijo de Polinices, Tersandro.

Después de su victoria, Alcmeón fue a interrogar al oráculo de Delfos acerca del segundo deber que le quedaba por cumplir: el asesinato de su madre. El oráculo le respondió que no debía sustraerse a él, pues no sólo Erifila se había dejado sobornar para conducir a su esposo a su perdición, sino que había hecho lo mismo con respecto a sus hijos al inducirlos a partir para la segunda campaña contra Tebas. Esto decidió a Alcmeón, que le dio muerte, ya con ayuda de su hermano Anfíloco, ya —y ello parece más probable— solo. Entonces las Erinias vengadoras lo persiguieron, como habían perseguido a Orestes por la muerte de Clitemestra. Fuera de sí, fuese primero a la casa de su abuelo Oícles, en Arcadia; después, a la de Fegeo, en Psófide. Fegeo lo purificó y, después de curarlo, le dio por esposa a su hija Arsínoe o, según otros, a Alfesibea. Alcmeón regaló a ésta el collar de Harmonía y el vestido

que en otro tiempo había servido para sobornar a Erifila. Pero la tierra de Psófide fue castigada con la esterilidad, y el oráculo ordenó que, para anular esta maldición, Alcmeón se hiciese purificar de nuevo, acudiendo esta vez al
dios-río
Aqueloo. Alcmeón reanudó su vida errante. Primero fue a la morada de Eneo, en Calidón, quien lo recibió como a un huésped bienvenido; en cambio, los tesprotos del Epiro, a los cuales acudió a continuación, lo expulsaron del país. Al fin, y de conformidad con los vaticinios del oráculo, encontró en la desembocadura del Aqueloo una tierra «formada después del asesinato de su madre», donde el
dios-río
lo purificó y le dio a su hija Calírroe por esposa. Pero ésta le exigió como regalo el vestido y el collar de Harmonía, poniéndolo como condición para su vida común. Para obedecerle, Alcmeón volvió a la casa de Fegeo, en Psófide, y reclamó a su primera esposa Arsinoe los presentes que le había hecho en otra ocasión. Daba como pretexto el que, por orden del oráculo, debía consagrarlos a Apolo délfico para obtener el perdón definitivo por el asesinato de su madre. Fegeo autorizó a su hija a restituir el vestido y el collar, pero un criado de Alcmeón reveló al rey la verdadera intención de su señor y el destino de los regalos. Indignado, Fegeo ordenó a sus hijos Prónoo y Agenor —llamados a veces Témeno y Axión— que le tendiesen un lazo y le diesen muerte (ya que no podía hacerlo él, por tratarse de su huésped).

En tiempo de Pausanias se enseñaba su tumba, rodeada de altos cipreses, en un valle elevado, encima de Psófide. Los hijos de Alcmeón no tardaron en vengar a su padre (v. *Acarnán*). Una tradición aislada, que relata Propercio, pretende que esta venganza fue llevada a cabo por la propia primera esposa de Alcmeón (que, en esta versión, se llama Alfesibea).

Otra tradición, de la que se sirve Eurípides, contaba que, en su locura, cuando lo perseguían las Erinias, Alcmeón había tenido de Manto, hija de Tiresias, dos hijos, varón y hembra: Anfíloco y Tisifone. Luego, había llevado a los dos niños a Corinto y los había confiado a su rey, Creonte, para que los educase. Pero Tisifone se había hecho tan hermosa, que la reina sintió celos de ella y,

temiendo que el rey la convirtiese en su esposa, la vendió como esclava. La joven fue comprada por su propio padre, Alcmeón, que no la reconoció. Al volver Alcmeón a Corinto, reclamó a sus hijos, y el rey sólo pudo devolverle al muchacho; pero entonces se dieron cuenta de que la esclava que había comprado era Tisifone, con lo cual Alcmeón recuperó a sus dos hijos.

2. Acerca de otro Alcmeón, hijo de Silo, v. *Silo*.

ALCÓN (Ἄλκων). Arquero cretense, compañero de Heracles. Sus flechas jamás erraban el blanco; con ellas atravesaba anillos colocados sobre la cabeza de un hombre, y era capaz de hendir una flecha en dos al tocar el filo de una hoja puesta por blanco. Un día que su hijo había sido atacado por una serpiente, Alcón atravesó al reptil de un flechazo sin herir al niño.

Esta última anécdota es mencionada también refiriéndola al padre de Falero, uno de los argonautas. El padre de Falero, un ateniense, hijo de Erecteo, lleva también el nombre de Alcón, y los dos héroes han sido confundidos (v. cuad. 12).

ALEBIÓN (Ἀλεβίων). Alebión y Dércino, hijos ambos de Posidón, vivían en Liguria, y cuando Heracles pasó por el país conduciendo las manadas de bueyes que traía de su expedición contra Geriones, trataron de robárselos; pero los dos ladrones fueron muertos por Heracles (v. también *Ligis*).

ALECTRIÓN (Ἀλεκτρυών). Cuando su aventura amorosa con Afrodita, Ares había apostado un vigía llamado Alectrión (el Gallo), encargado de anunciarle la proximidad del día. Una mañana el vigilante se durmió, por lo cual el Sol pudo sorprender a los dos amantes, y se apresuró a contar la aventura a Hefesto, marido de Afrodita. Entonces, éste decidió tender un lazo a su esposa infiel para sorprenderla infraganti (véase *Afrodita*).

ALEJANDRO. V. *París*.

ALETES (Ἀλήτης). **1.** Por su padre Hipotes (v. este nombre), Aletes descendía de Heracles, de quien era biznieto. Por su madre procedía de Yolao, sobrino también de Heracles (v. cuad. 30). Su nombre, que significa «el Errante», se lo había dado su padre por haber nacido cuando la emigración de los descendientes de Heracles, en tiempos en que Hipotes, desterrado por homicidio,

erraba de ciudad en ciudad (v. *Heraclidas*). Llegado a la edad viril, resolvió apoderarse de Corinto y expulsar a los jonios y a los descendientes de Sísifo, que reinaban en ella. Antes de obrar, fue a consultar el oráculo de Dodona, el cual le prometió la victoria con dos condiciones: que alguien le diese un poco de tierra corintia, y que atacase la ciudad «un día en que se llevasen coronas». La primera condición quedó cumplida cuando Aletes, habiendo pedido pan a un habitante de Corinto, recibió, en son de mofa, sólo un puñado de tierra. Para realizar la segunda, atacó la ciudad un día en que sus habitantes celebraban una fiesta en honor de los muertos y, según costumbre establecida, llevaban coronas. Aletes supo convencer a la hija del rey Creonte de que aquel día le abriese las puertas de la ciudad y le prometió casarse con ella. La joven aceptó la proposición y le entregó la capital.

Aletes emprendió luego una expedición contra Atenas. El oráculo le había prometido que obtendría la victoria si respetaba la vida del rey de Atenas. Los atenienses, sabedores de aquel vaticinio, persuadieron a su soberano, Codro, que contaba ya setenta años, de que se sacrificase por su pueblo (v. *Codro*). Y Aletes fracasó en su empresa.

2. Otro Aletes, hijo de Egisto, desempeña cierto papel en la leyenda de Orestes y Electra (v. *Electra*).

ALFEO (Ἀλφειός). Dios del rio de igual nombre que, en el Peloponesó, fluye entre Élide y Arcadia. Como todos los ríos, es hijo de Océano y de Tetis. Se le atribuyen por hijos a Orsíloco, padre de Diocles, rey de Feras, en Mesenia, y, a veces, también al arcadio Fegeo (v. este nombre). Varias leyendas refieren los intentos de Alfeo de seducir a Ártemis y a las Ninfas. Alfeo amaba a Ártemis, pero la diosa se resistía a su amor, por lo cual resolvió apoderarse de ella por la fuerza. Un día en que Ártemis y sus ninfas celebraban una fiesta en Letrinos, en la desembocadura del río, quiso acercarse a ella, pero la diosa se ensució la cara con barro, y Alfeo no la reconoció. Según otra versión, Alfeo persiguió a Ártemis hasta la isla de Ortigia, que se halla en el centro del puerto de Siracusa. Además, entre las ninfas de Ártemis había una, Aretusa, de quien el dios estaba también enamorado. Para seguirla se hizo cazador, como ella, y cuando, para escapar, huyó a Siracusa, a la isla de Ortigia, él la siguió. Aretusa fue transformada en fuente, y, por

amor, Alfeo mezcló sus aguas con las de ella (v. otra versión de su leyenda en *Náyades*, pág. 372).

ALFESIBEA (Ἀλφεσίβοια). Ninfa de Asia, de la que Dioniso estaba enamorado. Pero el dios no lograba seducirla, hasta que un día concibió la idea de transformarse en tigre. Aterrorizada, Alfesibea consintió en dejarse llevar por el dios para atravesar un río (llamado a la sazón Sólax), hasta cuya margen había huido. El dios le dio un hijo, Medo, que, más tarde, impuso su nombre al pueblo de los medos, y llamó Tigris al río en cuya orilla su madre había tenido que entregarse a Dioniso.

ALÓADAS (Ἀλωάδαι). Se da el nombre de Alóadas a los hijos que Posidón tuvo Je Ifimedea, hija de Tríope. En efecto, Ifimedea estaba casada con Aloeo, hijo, a su vez, del dios y de Cánace, de la raza de Deucalión (v. cuad. 11 y 8). Ifimedea se había enamorado de Posidón, y tenía la costumbre de pasear a orillas del mar, tomando olas en la mano y vertiéndolas en su seno. Al fin, Posidón, cediendo a su amor, le dio dos hijos, Oto y Efialtes, que eran gigantes. En efecto, estos dos niños cada año crecían un codo en anchura y una braza en altura. Cuando tuvieron 9 años y, por tanto, 9 codos de anchura (unos
4 m.)
y nueve brazas de altura (unos
17 m.),
resolvieron guerrear contra los dioses, a cuyo efecto pusieron el Osa sobre el Olimpo y el Pelión sobre estas dos montañas, amenazando con escalar el cielo. Luego anunciaron que colmarían el mar con los montes hasta secarlo y pondrían el mar donde hasta entonces había estado la tierra. Finalmente, declararon su amor a las diosas: Efialtes a Hera; Oto, a Ártemis; e, irritados contra Ares, que en una cacería había provocado la muerte de Adonis, encerraron al dios en una vasija de bronce después de encadenarlo. Así lo tuvieron durante trece meses, hasta que Hermes lograra liberarlo, cuando el dios estaba ya en un estado extremo de agotamiento. Todos estas desmesuradas hazañas terminaron atrayendo sobre los dos hermanos el castigo de los dioses. Ora se dice que Zeus los fulminó, ora que Ártemis, se transformó en cierva y se lanzó contra ellos un día que cazaban en la isla de Naxos. En su precipitación por herirla, se mataron mutuamente. El castigo prosiguió en los Infiernos:

fueron atados con serpientes a una columna, donde una lechuza los atormenta gritando sin cesar.

Se les atribuye la fundación de varias ciudades: Aloo, en Tracia; Ascra, sobre el Helicón, donde habrían rendido culto a las Musas. Su presencia en Naxos el día de su muerte se explicaba por una misión que les habría encomendado su padre putativo Aloeo, consistente en ir en busca de su madre y su hermana Páncratis, raptadas por Escelis y Casámeno (v. *Ifimedea*).

ÁLOPE (Ἀλόπη). Cerción, bandolero que reinaba en Eleusis, tenía una hija, Álope, que fue amada de Posidón sin saberlo su padre. Tuvo del dios un hijo, que mandó que fuera expuesto en el bosque por su propia nodriza. Una yegua (animal consagrado a Posidón) amamantó al niño, el cual fue hallado, envuelto en espléndidos pañales, por un pastor. Éste lo recogió, pero otro pastor se lo reclamó. El primero consintió en entregárselo, pero se quedó con los pañales. El otro, indignado, fue a quejarse a Cerción, quien, al ver las ropas, entró en sospecha y obligó a la nodriza a revelarlo todo. Álope fue ejecutada, y el niño, nuevamente abandonado. Otra yegua acudió a nutrirlo, y otro pastor lo recogió de nuevo, dándole por nombre Hipotoonte. Más tarde, Hipotoonte pasó a ser el epónimo de la tribu ática de los Hipotoontidas, y, cuando Teseo hubo dado muerte a Cerción, aquél se presentó a reclamarle el reino de su abuelo, que Téseo le cedió de buen grado. En cuanto a Álope, cuando Cerción la hubo inmolado Posidón la transformó en fuente.

ALPO (Ἄλπος). Alpo era un gigante siciliano que habitaba en los montes Peloro (hoy Punta del Faro). Su leyenda es narrada por Nonno en las *Dionistacas*. Como todos los gigantes, era hijo de la Tierra. Poseía gran número de brazos, y su cabeza estaba rodeada de una cabellera formada por cien víboras. Espiaba a los viajeros extraviados en los pasos de la montaña, y, después de aplastarlos bajo las rocas, los devoraba; por eso la montaña estaba desierta. Ni Pan ni las Ninfas, ni siquiera Eco, se arriesgaban a entrar en tales parajes; el silencio reinaba por doquier. Esta situación duró hasta que Dioniso se presentó en el lugar. Alpo lo acometió, protegido por un escudo que era un bloque de roca y llevando árboles enteros por armas ofensivas. Pero Dioniso lanzó contra él su tirso, acertándole en la garganta. Alpo, como herido por un rayo, cayó al mar, junto a la isla bajo la cual yace Tifón.

ALTEA (Ἀλθαία). Altea, hija de Testio, es la esposa de Eneo, rey de Calidón, y madre de Deyanira y Meleagro (v. cuad. 24 y 27). Cuando su hijo cumplió siete días, las Moiras, que son las Hadas del Destino, fueron en su busca y le predijeron que el niño moriría si el tizón que en aquellos momentos ardía en el hogar se consumía del todo. Inmediatamente, Altea lo cogió y, después de apagarlo, lo escondió en un arca. Según otras tradiciones, este tizón mágico era una rama de olivo que Altea habría parido junto con su hijo.

Pero ocurrió que Meleagro, en la cacería de Calidón, dio muerte a sus tíos, hermanos de Altea. Ésta, irritada, arrojó al fuego el tizón del que dependía la vida de su hijo. Meleagro murió en el acto, y Altea, desesperada se ahorcó (v. también *Meleagro*).

Contábase a veces que el padre de los dos hijos de Altea no era en realidad Eneo, sino dos divinidades: Meleagro habría sido hijo de Ares, y Deyanira, de Dioniso. Éste se habría enamorado de Altea, y Eneo, al darse cuenta, le habría prestado su esposa. En agradecimiento, el dios le habría dado una viña y enseñado a cultivarla y utilizarla (v. *Eneo*).

AMALTEA (Ἀμάθεια). Amaltea es el nombre de la nodriza que, en el Ida de Creta, amamantó a Zeus cuando niño y lo crió en secreto para sustraerlo a la búsqueda de Crono, qué quería devorarlo. Para los antiguos, Amaltea es tan pronto la cabra que dio su leche al niño, como una ninfa, y ésta es la versión más corriente. Contábase que Amaltea había colgado al niño de un árbol para que su padre no pudiese hallarlo «ni en el cielo, ni en la tierra, ni en el mar», y que había reunido a su alrededor a los Curetes, cuyos cantos y danzas bulliciosas ahogaban sus gritos. La cabra que suministraba la leche se llamaba, simplemente, Aix (la Cabra); era un ser terrorífico, descendiente de Helio (el Sol), y los Titanes temblaban de tal modo sólo al verla, que la Tierra, a petición suya, había ocultado al animal en una caverna de las montañas de Creta. Más tarde, cuando Zeus luchó contra los Titanes, se hizo una armadura con la piel de la cabra: esta armadura es la *égida*. Cuéntase también que un día, jugando, Zeus quebró un cuerno del animal y lo regaló a Amaltea, prometiéndole que el cuerno se llenaría milagrosamente de todos los frutos que ella deseara. Es el Cuerno de Amaltea, o de la Abundancia (v. *Aqueloo*).

***AMATA.** Esposa de Latino y madre de Lavinia (v. estos

nombres). Entre los numerosos pretendientes que pedían la mano de Lavinia, Amata había elegido al joven rey de los rútulos, Turno. Por eso, cuando, a la llegada de Eneas, Latino decidió otorgar su hija al extranjero, Amata trató por todos los medios de impedir este matrimonio. Excitó contra los troyanos a las mujeres Laurentes. Al conocer la victoria de éstos y la muerte de Turno, se ahorcó.

Obsérvese que Amata es el nombre ritual de la Vestal, en Roma, cuando su consagración por el Gran Pontífice.

AMAZONAS (Ἀμάζόνες). Las Amazonas son un pueblo de mujeres que desciende del dios de la guerra Ares y de la ninfa Harmonía. Su reino se ubica al norte, ora en las laderas del Cáucaso, ora en Tracia, ora en la Escitia meridional (en las llanuras de la margen izquierda del Danubio). Se gobiernan por sí mismas, sin intervención de ningún hombre, y a su cabeza tienen una reina. Sólo toleran la presencia de hombres a título de criados, para los trabajos serviles. Según algunos, mutilaban a sus hijos varones al nacer, volviéndoles ciegos y cojos; según oíros, los mataban, y, en determinadas épocas, se unían con extranjeros para perpetuar la raza, guardando solamente los hijos de sexo femenino. A estas niñas les cortaban un seno para que no les estorbase en la práctica del arco o el manejo de la lanza, costumbre que explicaba su nombre (ἀ-μαζών, «las que no tienen seno»). Su pasión principal es la guerra.

Diversas leyendas cuentan los combates sostenidos por los héroes griegos contra estas extranjeras: por Belerofonte, cumpliendo una orden de Yóbates; por Heracles, que recibió de Euristeo la misión de ir a las márgenes del Termodonte, en Capadocia, a apoderarse del cinturón de Hipólita, reina de las Amazonas (v. *Heracles*). Hipólita habría consentido en dar su cinturón a Heracles; pero Hera, celosa del héroe, provocó una sedición entre las Amazonas, y Heracles tuvo que matar a Hipólita y retirarse luchando. A Heracles en esta expedición lo acompañaba Teseo. Éste se apoderó de una amazona, llamada Antíope. Para vengar el rapto, las amazonas se dirigieron contra Atenas, y la batalla se trabó en la misma ciudad; las invasoras acamparon en la colina que, posteriormente, recibió el nombre de Areópago (colina de Ares). Fueron vencidas por los atenienses, acaudillados por Teseo (v. *Teseo*). También se contaba que las amazonas habían enviado a

Troya un contingente mandado por su reina Pentesilea, en socorro de Príamo. Pero Aquiles no tardó en dar muerte a Pentesilea, cuya última mirada le infundió un amor abrasador (v. *Aquiles*).

La diosa a quien adoraban principalmente las Amazonas era, naturalmente, Ártemis, cuya leyenda tantos puntos comunes ofrece con el género de vida asignado a aquéllas, guerreras y cazadoras. Por eso se les atribuye a veces la fundación de Éfeso y la construcción del gran templo de Ártemis (v. también *Mirina*).

ÁMICE (Ἀμύκη). Ámice es hija del rey de Chipre Salamino. Instaló una colonia de chipriotas en Antioquía, a orillas del Orontes, donde casó con Caso, hijo de ínaco, que había conducido allí una colonia de cretenses. Murió en la ciudad, y fue enterrada en sus cercanías, en un lugar llamado Ámice.

ÁMICO (Ἄμυκος). Ámico era un gigante, hijo de Posidón y rey de los bébrices, en Bitinia. De salvaje naturaleza, inventaría el boxeo y el pugilato. Atacaba a los extranjeros que llegaban a Bitinia y los mataba a puñetazos. Cuando los argonautas desembarcaron en su país, encontráronse con Ámico, el cual los retó a luchar. Pólux aceptó el reto, y empezó el combate. A pesar de su enorme talla y de su fuerza brutal, el gigante fue vencido por la habilidad y la agilidad del héroe. La apuesta del duelo era la propia persona de los combatientes: de haber vencido, Ámico habría dado muerte a su adversario; pero éste, al ganar la contienda, limitóse a hacer prometer al gigante que en lo sucesivo respetaría a los extranjeros. Le hizo comprometerse por un solemne juramento.

AMIMONE (Ἀμυμώνη). Amimone es una de las cincuenta hijas del rey Dánao. Tuvo por madre a Europa. Cuando Dánao se marchó de Libia (v. *Dánao*) con sus hijos, Amimone lo acompañó, y se instaló con él en Argos. Pero el país se hallaba sin agua debido al enojo de Posidón, descontento porque había sido atribuido aquel país a Hera, cuando él lo quería para sí. Establecido Dánao en el trono de Argos, envió a sus hijas en busca de agua. Amimone partió, pues, con sus hermanas, y cuando se sintió fatigada de tanto andar, se durmió en el campo. Mientras dormía surgió un sátiro, que trató de poseerla por la violencia. La joven llamó en su ayuda a Posidón. El dios presentóse al momento, repelió al sátiro de un golpe de tridente, y Amimone otorgó a Posidón lo que había negado al otro.

Pero el tridente había dado en la roca, de la cual brotó una triple fuente. Según otra versión. Posidón, enamorado de Amimone, después de socorrerla, le reveló la existencia de la fuente de Lema. Amimone tuvo de Posidón un hijo: el héroe Nauplio.

ÁMPELO (Ἄμπελος). Ámpelo (nombre que significa «cepa de vid») era un joven amado por Dioniso, hijo de un sátiro y una ninfa. El dios le regaló una vid, que, cargada de racimos, colgaba de las ramas de un olmo. El joven quiso coger las uvas, subióse al árbol, se cayó mientras las descolgaba y se mató. Dioniso lo transformó en constelación.

*__AMULIO.__ Décimoquinto rey de Alba, hijo de Procas y hermano de Numitor. Antes de morir, había hecho dos partes de la herencia real: por un lado, los tesoros; por otro, el reino. Numitor eligió este último. Amulio, valiéndose de las riquezas que le correspondieron, pudo destronar fácilmente a su hermano y ocupar su lugar. Pese a todas las precauciones tomadas, no pudo impedir que su sobrina Rea diese a luz dos gemelos, Rómulo y Remo, los cuales acabaron destronándolo y matándolo, y devolvieron el poder a su abuelo Numitor (v. *Numitor)*.

ANAXÁGORAS (Ἀναξαγόρας). Hijo de Megapentes, que lo era a su vez de Preto, rey de Argos, al que sucedió (v. cuad. 13). Según una tradición referida por Pausanias y Diodoro, durante su reinado —y no el de su abuelo Preto—, se produjo la locura colectiva de las mujeres argivas, que fue curada por Melampo (v. este nombre). En pago, Anaxágoras dio a éste una parte de su reino, otro tercio a Biante, hermano de Melampo, y se guardó el tercio restante. Sus descendientes, los anaxagóridas, siguieron gobernando en estas condiciones hasta que el hijo de Estáñelo, Cilarabes, volvió a unir todo el territorio de Argos bajo su autoridad. Efectivamente, en la descendencia de Melampo, el último, Anfíloco, se desterró a su regreso de la guerra de Troya (v. *Anfíloco*). En la de Biante, el último, Cianipo, hijo de Egialeo (o, según otros, su hermano segundo) (v. cuad. 1), murió sin sucesión. También Cilarabes falleció sin descendencia. El hijo de Agamenón, Orestes, se apoderó de Argos a la vez que de Esparta (v. *Orestes*).

ANAXARETA (Ἀναξαρέτη). Anaxáreta era una doncella de Chipre, perteneciente a una noble familia que descendía de Teucro,

fundador de Salamina de Chipre. Un joven de la isla, llamado Ifis, estaba perdidamente enamorado de ella, pero la muchacha se mostraba cruel. Desesperado, Ifis se ahorcó a la puerta de la joven. Ésta, en vez de alterarse ante el espectáculo, quiso ver el entierro, por simple curiosidad, cuando pasaba por debajo de su ventana, atraída por la gran afluencia de gente que el suicidio había motivado y por las lamentaciones de toda la ciudad, impresionada por tan triste destino. Pero Afrodita, irritada por su dureza, la convirtió en estatua de piedra en la misma actitud que la muchacha había adoptado para asomarse a la ventana. Esta estatua, llamada *Venus Prospiciens* (la Venus que mira hacia delante) se guardaba en un templo de Salamina de Chipre.

ANCURO (Ἄγχουρος). Ancuro es hijo de Midas y rey de Frigia. Habiéndose abierto en las cercanías de su capital un profundo abismo que amenazaba con tragarse la ciudad, Ancuro consultó al oráculo acerca de cómo poner fin a este peligro. El oráculo le respondió que debía arrojar al abismo lo más precioso que tuviese. El oro y las joyas echadas al precipicio no dieron ningún resultado, hasta que Ancuro acabó por arrojarse él mismo. El abismo se colmó en el acto.

ANDROCLO (Ἀνδροκλος). Hijo de Codro y caudillo de los colonos jonios que expulsaron a los léleges y carios establecidos en la región de Éfeso. Él mismo pasaba por ser fundador de la ciudad. Conquistó también la isla de Samos. En cuanto a la fundación de Éfeso, contábase que un oráculo había anunciado a los colonizadores que el emplazamiento de la futura ciudad les sería indicado por un pez y un jabalí. Y he aquí que un anochecer, cuando preparaban la cena, un pescado que estaban cociendo dio un salto y arrastró un tizón encendido, que prendió fuego a un zarzal. Del zarzal salió un jabalí, que fue muerto por Androclo. Interpretando esta curiosa coincidencia como que el vaticinio estaba realizado, Androclo fundó la ciudad en aquel lugar.

ANDROGEO (Ἀνδρόγεως). Androgeo es uno de los hijos que Minos tuvo de Pasífae (v. cuad. 28). Este hijo, destacado en todos los juegos atléticos, acudió a participar en las competiciones organizadas por Egeo en Atenas, donde venció a todos sus rivales. Envidioso, Egeo lo mandó a luchar con el toro de Maratón, que

asolaba el país, pero Androgeo sucumbió. Otros dicen que, después de sus victorias de Atenas, el joven se aprestaba a concurrir a los juegos de Tebas cuando sus contendientes desafortunados lo atacaron en el camino y lo asesinaron. Sea lo que fuere, cuando la noticia llegó a Minos, éste se hallaba celebrando un sacrificio en la isla de Paros. Sin interrumpir la ceremonia, quiso dar muestras de su dolor y para ello se quitó de la cabeza la corona que ostentaba, y detuvo la música de las flautistas rituales. Tal es, se dice, el origen del rito especial de Paros, que excluye de los sacrificios ofrecidos a las Gracias —pues a ellas sacrificaba Minos— las coronas de flores y la música de la flauta. Terminada la fiesta, Minos reunió una flota y se dirigió a atacar Atenas. Empezó por apoderarse, sobre la marcha, de Mégara, que, en el golfo de Salamina, es la clave del Ática. Se adueñó de la ciudad gracias a la traición de la hija del rey Niso, Escila (v. este nombre). Luego puso rumbo a Atenas. Pero la guerra se prolongaba, y, deseoso de terminarla, Minos rogó a Zeus que lo vengase de los atenienses, y el hambre y la peste se abatieron sobre la ciudad. Con el tiempo, los atenienses al ver que no daba resultado el sacrificio de varias vírgenes (las Hiacíntidas), interrogaron al oráculo. Éste respondió que para que cesase la plaga los atenienses deberían dar a Minos lo que les pidiese. Minos exigió que todos los años le fuese pagado un tributo consistente en siete jóvenes y siete doncellas, sin armas, para ser pasto del hijo monstruoso de Pasífae, el Minotauro. De este tributo liberará Teseo al Ática.

Según cierta tradición, Androgeo fue resucitado por Asclepio, acaso por una confusión con Glauco (v. este nombre, 5). Androgeo tuvo dos hijos, Alceo y Esténelo, que se establecieron en Paros con sus tíos: los hijos de Minos y de Paria (v. *Nefalión*).

ANDRÓMACA (Ἀνδρομάχη). Andrómaca es hija del rey de Tebas de Misia, Eetión, cuya capital fue saqueada por Aquiles antes de empezar el noveno año de la guerra de Troya (v. *Aquites*). Andrómaca, esposa de Héctor y nuera de Príamo, perdió, en esta incursión de los griegos contra su ciudad natal, a su padre y a sus siete hermanos, muertos por Aquiles. De Héctor tuvo un solo hijo, Astianacte. Después de la muerte de su marido, y arruinada Troya, Andrómaca correspondió, como parte del botín de guerra a Neoptólemo, hijo de Aquiles, quien, después de matar a Astianacte

según unos, o respetándole la vida según otros, llevóse a Andrómaca al Epiro, donde era rey. Allí, Andrómaca le dio tres hijos: Moloso, Píelo y Pérgamo. Cuando Neoptólemo fue asesinado en Delfos, donde había ido a consultar al oráculo, legó, al morir, su reino y su esposa a Héleno, hermano de Héctor, a quien se había llevado a Epiro (v. en el artículo *Moloso*, la versión seguida por Eurípides).

Cuando el viaje de Eneas al Epiro, Andrómaca reinaba pacíficamente con Héleno. A la muerte de éste, su esposa, al parecer, acompañó a su hijo Pérgamo hasta Misia, donde fundó una ciudad que llevó su nombre. Según la tradición, Andrómaca fue una mujer alta y morena, de porte dominante.

ANDRÓMEDA (Ἀνδρομέδη). Andrómeda es hija de Cefeo (rey de Etiopía) y de Casiopea. Su madre pretendía ser más hermosa que todas las Nereidas. Éstas, celosas, habían pedido a Posidón que las vengase de tal insulto, y el dios, para complacerlas, había enviado un monstruo que asolaba las tierras de Cefeo. Interrogado por el rey, el oráculo de Amón predijo que Etiopía se vería libre de aquella plaga si la hija de Casiopea era expuesta como víctima expiatoria. Los etíopes obligaron a Cefeo a consentir en el sacrificio, y la doncella fue atada a una roca. Perseo, de regreso de su expedición contra la Gorgona, la vio, se enamoró de ella y prometió a Cefeo liberar a su hija si se la daba por esposa. Cefeo aceptó, y Perseo dio muerte al monstruo y se casó con la doncella; pero Fineo, hermano de Cefeo, que había sido prometido de la joven, urdió una conjura contra Perseo. Sin embargo, éste, habiendo descubierto la conspiración, mostró a sus enemigos la cabeza de la Gorgona, que los transformó en piedras. Al marcharse de Etiopía, Perseo se llevó a Andrómeda a Argos y luego a Tirinto. En esta última ciudad tuvo de su esposa varios hijos y una hija (véase cuad. 30).

Existe una interpretación racionalista de esta leyenda, citada por Conón. Según esta versión, Cefeo reinaba en el país que más tarde debía llamarse Fenicia, pero cuyo nombre era a la sazón Yope, del de la ciudad de igual denominación, situada en la costa. Su reino se extendía desde el Mediterráneo hasta el país de los árabes y el mar Rojo. Cefeo tenía una hija muy hermosa, Andrómeda, cortejada por Fénix, epónimo de Fenicia, y por su tío Fineo, hermano de Cefeo. Tras muchas tergiversaciones, Cefeo resolvió dar a su hija a Fénix;

pero como no quería dar la sensación de que la negaba a su hermano, simuló un rapto. Andrómeda sería robada en un islote donde tenía costumbre de sacrificar a Afrodita. Así lo hizo Fénix a bordo de una nave que se llamaba «La Ballena». Pero Andrómeda ignoraba que se trataba sólo de una estratagema destinada a engañar a su tío, por lo cual se puso a gritar y pedir auxilio. Mas he aquí que, por casualidad, acertó a pasar Perseo, hijo de Dánae. Vio a la joven que estaban raptando, y a la primera mirada se enamoró de ella. Lánzase, arremete contra la nave, deja a los marinos «petrificados» de estupor y se lleva a Andrómeda, con la cual se casa, pasando luego a Argos, donde reinará tranquilamente.

ANFIARAO (Ἀμφιάραος). Anfiarao es el hijo de Oícles y de Hipermestra (sobre sus orígenes y su filiación, véase cuad. 1). Sus hijos eran Alcmeón y Anfíloco, a los cuales añaden otras tradiciones tres héroes pertenecientes a las leyendas italianas: Tiburto, Coras y Catilo, fundadores de la ciudad de Tibur, en las cercanías de Roma (hoy Tívoli).

Anfiarao era un adivino, protegido por Zeus y Apolo. Al propio tiempo era un jefe guerrero renombrado por su honradez y su bravura, no menos que por su piedad. Cuando las disensiones que señalaron el principio de su reinado, en Argos, Anfiarao mató al padre de Adrasto, Tálao, y expulsó a su hijo (v. *Adrasto*). Posteriormente, los dos primos se reconciliaron; pero mientras Anfiarao era sincero en sus sentimientos, Adrasto siguió guardándole rencor. Adrasto le dio en matrimonio a su hermana Enfila, estipulando que ambos habrían de someterse al arbitraje de la joven en caso de que ulteriormente se produjesen querellas. Esta convención había de determinar la muerte de Anfiarao. En efecto, habiendo prometido Adrasto a Polinices volver a sentarlo en el trono de Tebas, pidió a su cuñado Anfiarao que participase en la campaña que preparaba contra la ciudad. Anfiarao, conocedor, gracias a su don profético, del adverso resultado de esta guerra, trató de disuadirlo de su propósito. Pero Polinices, aconsejado por Ifis, ofreció a Enfila el collar de Harmonía (v. *Cadmo*). Sobornada por el regalo, Erifila, elegida como árbitro entre Adrasto y Anfiarao, decidió el pleito en favor de la guerra, y su esposo, atado por su promesa, hubo de marchar contra Tebas muy a pesar suyo. Antes de partir hizo jurar a sus dos hijos que lo vengarían más tarde,

matando a su madre y organizando contra Tebas una segunda expedición, que había de alcanzar la victoria (véase *Alcmeón*; es la llamada expedición «de los Epígonos»).

En marcha hacia Tebas les aguardaba una primera aventura. A su paso por Nemea, los héroes, sedientos, pidieron a Hipsípila, la esclava encargada de la custodia de Ofeltes, hijo del rey del país, que les indicase una fuente donde apagar la sed. Para satisfacerlos, Hipsípila dejó por un momento al niño, que un oráculo había ordenado no depositar nunca en el suelo antes de que pudiese andar. Dejólo junto a la fuente, y la serpiente que la guardaba, precipitándose sobre la criatura, la ahogó. Anfiarao les reveló el funesto significado de aquel presagio: la expedición sería desastrosa, y los jefes morirían; pero no por ello los héroes se detuvieron en su ruta, después de instituir unos juegos en honor de Ofeltes, a quien llamaron Arquémoro, «el Comienzo del Destino». Ellos mismos participaron en las competiciones, que fueron más tarde los Juegos de Nemea, y Anfiarao ganó los premios de salto y disco. Con sus hábiles razonamientos y su prudencia consiguió también el perdón de Hipsípila de parte de los padres de Ofeltes (v. *Hipsípila*). Luego, los «Siete» llegaron a Tebas.

En Tebas, en los combates desarrollados frente a las siete puertas de la ciudad, Anfiarao desempeñó un importante papel. Habiendo caído Tideo, uno de los «Siete», herido en el vientre por Melanipo, Anfiarao dio muerte a éste, cortóle la cabeza y llevó la ensangrentada testa a Tideo, quien la abrió y se comió los sesos. Atenea, que había pensado conceder la inmortalidad al héroe, se horrorizó tanto ante aquel acto de canibalismo, que renunció a su intención. En la derrota que puso fin a la campaña, Anfiarao huyó hasta el borde del Ismeno, donde, en el momento en que iba a ser alcanzado por Periclímeno, Zeus abrió la tierra ante él de un trueno fragoroso e hizo que ésta se lo tragara, con sus caballos, carro y auriga. En tiempos de Pausanias se enseñaba aún el lugar en el que había desaparecido el héroe. Zeus le concedió la inmortalidad, y Anfiarao siguió formulando sus oráculos en Oropo (Atica).

ANFICTIÓN (Ἀμφικτύων). Anfictión es el hijo segundo de Deucalión y de Pirra (v. cuad. 8). Se había casado con una hija de Cránao, rey de Atenas, y expulsó a su suegro para reinar en su lugar (v. también *Coleno*). Después de diez años de reinado, fue depuesto,

a su vez, por Erictonio. Según ciertas tradiciones, fue el que dio el nombre de Atenas a la ciudad y la consagró a la diosa Atenea. También bajo su reinado llegó Dioniso al Ática, donde fue huésped del rey.

A veces se le atribuye la fundación de la Anfictionía, asociación religiosa que reunía periódicamente enviados de todas las ciudades griegas. Al parecer, antes de ser rey de Atenas lo fue de las Termópilas, uno de los dos lugares de reunión de la asamblea (el otro era Delfos).

Anfictión tuvo un hijo, Itono, quien, a su vez, tuvo otros que desempeñaron un papel en las leyendas beodas. Una de sus hijas fue la madre de Cerción (v. cuad. 8; v. también *Lacro*).

ANFÍLOCO (Ἀμφίλοχος). Existen dos personajes de este nombre, bastante mal distinguidos por las diversas tradiciones. Uno de ellos es el hijo segundo de Anfiarao y hermano de Alcmeón (v. cuad. 1). Como era muy joven cuando su padre participó en la expedición contra Tebas, desempeñó sólo un papel secundario en el asesinato de Erifila y la venganza de Anfiarao (v. *Anfiarao* y *Alcmeón*). Es posible incluso que Anfíloco no tomara parte en la muerte de su madre; por esto no fue perseguido por las Erinias, como lo fue su hermano. Figura entre los pretendientes de Helena, y, como tal, intervino en la expedición contra Troya, a su regreso de la guerra de los Epígonos contra Tebas. Sin embargo, su nombre no se menciona en la *Ilíada*, y debe de haber sido introducido por los poemas de los *Retornos*. En Troya, Anfíloco, que había heredado el don profético de su padre, secundó al adivino Calcante y, según parece, fundó con él varios oráculos en las costas de Asia Menor. No obstante, este papel se atribuye más generalmente al segundo Anfíloco, sobrino del anterior e hijo de Alcmeón y Manto, hija ésta del adivino tebano Tiresias. Anfíloco el Joven fue el fundador de la Argos de Etolia —distinta de la Argos de Argólide, mucho más célebre y antigua—. También él fue a Troya y, con el adivino Mopso, fundó en Cilicia la ciudad de Malo. Luego, deseando volver a ver la ciudad de Argos, que asimismo había fundado, parece ser que abandonó Malo, dejándola en manos de Mopso. Pero al llegar a Argos quedó descontento de la situación en que encontró la ciudad y regresó a Malo. Allí reclamó el poder a Mopso, y éste se negó a devolvérselo. Entonces los dos adivinos se batieron en singular

combate y ambos perecieron.

ANFIÓN (Ἀμφίων). Anfión es hijo de Zeus y de Antíope, y hermano gemelo de Zeto. Nació en Eléutéras, Beocia, y, recién nacido, fue expuesto, junto con su hermano, en el monte por su tío abuelo Lico. Los dos niños fueron recogidos por un pastor, que los crió. Zeto mostró afición a ocupaciones violentas y artes manuales: la lucha, la agricultura, la ganadería, mientras que su hermano, que había recibido de Hermes como regalo una lira, se dedicó a la música. Cuéntase que los dos jóvenes acostumbraban a discutir acerca de los respectivos méritos de sus habilidades. Anfión, de carácter más suave que su hermano, cedía con frecuencia, hasta el extremo de renunciar en ocasiones a la música. Entretanto, su madre Antíope era prisionera de su tío Lico y tratada como esclava por la esposa de éste, Dirce, celosa de su belleza. Pero una noche, las ataduras que la retenían cautiva cayeron milagrosamente, y la mujer, sin ser vista por nadie, pudo llegar hasta la cabaña donde vivían sus hijos. Éstos la reconocieron y la vengaron dando muerte a Lico y a su esposa Dirce. El castigo a la mujer fue horrible: atáronla viva a un toro, que la arrastró y la desgarró en las rocas. Luego los dos hermanos reinaron en Tebas en lugar de Lico. Rodearon la ciudad de murallas. Zeto transportaba las piedras cargándoselas a la espalda, mientras Anfión se limitaba a atraérselas a los sones de su lira. Más tarde Anfión casó con Níobe, hija de Tántalo (v. *Níobe*). Según ciertos autores, fue muerto por Apolo junto con sus hijos. Según otros, se volvió loco y trató de destruir un templo del dios, el cual le atravesó de un flechazo.

ANFÍSTENES (Ἀμφισθενης). Anfístenes es un lacedemonio, nieto de Agis e hijo de Anficles. Tuvo a su vez un hijo, Irbo. Los dos hijos de éste, Astrábaco y Alopeco, encontraron la estatua de Artemis Ortia. Por haber visto la imagen sagrada, ambos fueron atacados de locura.

La estatua de Ártemis se había perdido desde hacía mucho tiempo —decíase que era la que Orestes e Ifigenia habían traído de Táuride—. Los dos niños la hallaron oculta entre unas zarzas. Frente a esta estatua eran flagelados los jóvenes espartanos hasta hacerles brotar la sangre.

ANFITRIÓN (Ἀμφιτρύων). Anfitrión es hijo de Alceo, rey de

Tirinto, y de la hija de Pélope Astidamía (v. cuad. 2 y 30). Tomó parte en la guerra entre su tío y cuñado Electrión y el sobrino-nieto de éste, Pterelao, el primero de los cuales reinaba en Micenas, y el segundo reivindicaba este trono como perteneciente a la descendencia de Méstor, uno de los hermanos de Electrión. Los hijos de Pterelao, al frente de un ejército de tafios —los moradores de la isla de Tafos, en la costa de Acarnania— fueron a saquear el territorio de Micenas y a llevarse los ganados de Electrión. En la lucha cayeron todos los hijos de Electrión y todos los de Pterelao excepto uno de cada familia: Licimio, de la primera, y Everes, de la segunda. Los tafios lograron escapar con los rebaños, que confiaron al rey de Élide, Polixeno; pero Anfitrión consiguió que éste los devolviese contra rescate, y los condujo de nuevo a Micenas. Para vengar la muerte de sus hijos, Electrión decidió emprender una campaña contra Pterelao y su pueblo, los telebeos. Durante su ausencia, confió su Teino, así como su hija, Alcmena a Anfitrión, comprometiéndose éste, mediante juramento, a respetarla hasta el regreso del rey. Pero Electrión no partió para la guerra, según era su deseo. En el momento en que Anfitrión le devolvía el ganado que le había sido robado, una vaca se enfureció, y al arrojarle aquél a la cabeza, para detenerla, el palo que llevaba en la mano, rebotó éste en los cuernos del animal y fue a dar contra Electrión, matándole. Esténelo, soberano que reinaba en Argos y de quien dependía el reino de Micenas, valióse del accidente para desterrar a Anfitrión de su territorio. Anfitrión huyó a Tebas con Alcmena y Licimio, donde el rey Creonte le purificó de su homicidio. Pero, atado por su juramento, Anfitrión no podía casarse con Alcmena, y ésta, a su vez, no quería consentir en el matrimonio hasta que fuera vengada la muerte de sus hermanos. Por eso Anfitrión hubo de emprender una expedición guerrera contra Pterelao y los telebeos, a cuyo efecto solicitó la ayuda de Creonte. Éste no se la negó, pero puso como condición el que Anfitrión debería librar antes a Tebas de un zorro que asolaba el país. Era el zorro de Teumeso, imposible de ser alcanzado a la carrera. Entonces, Anfitrión pidió el perro de Procris, animal originario de Creta, capaz de vencer corriendo a todo cuanto persiguiera. La caza empezó, pero no podía tener término, y Zeus, para respetar los Hados y hallar una solución, transformó a los dos animales en estatuas de piedra.

Cumplida con ello la condición estipulada por Creonte, Anfitrión obtuvo la alianza de los tebanos contra los telebeos. Con otros contingentes —principalmente Céfalo de Ática, Panopeo de Fócide, Heleo de Argólide, hijo de Perseo— saqueó la isla de Tafos. Pero también allí hubo de tropezar con un hechizo. Mientras viviese Pterelao, la ciudad era inexpugnable, y la existencia del rey estaba vinculada a un cabello de oro oculto en su cabellera. Pero la hija de Pterelao, Cometo, se enamoró de Anfitrión y cortó el cabello fatal de la cabeza de su padre. Pterelao murió, y Anfitrión pudo apoderarse de la totalidad del territorio telebeo. Luego dio muerte a Cometo y regresó a Tebas cargado de botín. Durante esta ausencia, Zeus, tomando su figura, se presentó a Alcmena y logró lo que Anfitrión había solicitado en vano (v. *Alcmena* y *Heracles*). La misma noche llegó Anfitrión y engendró a Ificies, mientras Alcmena concebía a Heracles por obra de Zeus. Cuando Anfitrión fue informado por el adivino Tiresias de la infidelidad involuntaria de su esposa, quiso de pronto castigarla, pero Zeus se lo impidió (v. *Alcmena*). Reconciliado con ella, Anfitrión participó activamente en la educación de Heracles, enseñándole a conducir un carro. Se cuenta también que, para averiguar cuál era su su hijo y cuál el de Zeus, introdujo dos grandes serpientes en la habitación de los niños. Ificies se asustó, mientras que Heracles, que a la sazón contaba diez meses, ahogó los animales. De este modo quedó revelado el origen humano de Ificies y el divino de Heracles (v. también *Ificies*). Otra tradición pretendía que las dos serpientes fueron enviadas por Hera. Más tarde, cuando Heracles mostró lo violento de su naturaleza matando a su maestro de música Lino, Anfitrión, temiendo para sí un destino semejante si alguna vez contrariaba al niño, lo mandó al campo a guardar los bueyes. Así, el héroe dio muerte al león que, en los montes del Citerón, atacaba los rebaños de Anfitrión. Éste cayó luchando junto a Heracles en la guerra que sostuvieron, con ayuda del héroe, los habitantes de Tebas contra los minios de Orcómeno, ciudad vecina de Tebas (v. también *Ergino* y *Heracles*).

ANFITRITE (Ἀμφιτρίτη). Anfitrite es la reina del Mar, «La que rodea el mundo». Pertenece al grupo de las hijas de Nereo y Doride, las llamadas Nereidas, y dirige el coro de sus hermanas. Danzando un día con ellas cerca de la isla de Naxos, Posidón la vio y la raptó. Se cuenta también que Posidón la amaba desde hacia mucho

tiempo, pero que por pudor la joven lo rechazó y se ocultó en las profundidades del Océano, más allá de las Columnas de Hércules. Descubierta por los Delfines, fue conducida por éstos, en medio de un solemne cortejo, a Posidón, quien la hizo su esposa. Desempeñaba junto al dios del mar el mismo papel que Hera junto a Zeus y que Perséfone cerca del dios de los muertos. Se la solía representar rodeada de un numeroso séquito de divinidades marinas.

ANIO (Ἄνιος). Anio es un hijo de Apolo que reinaba en Délos en tiempos de la guerra de Troya. Su madre se llamaba Reo (la Granada), y por su padre Estáfilo (el Racimo), descendía de Dioniso. Al darse cuenta Estáfilo de la preñez de su hija, y no creyendo que el responsable fuese Apolo, sino un amante vulgar, mandó encerrar a la joven en un cofre y abandonarla en el mar, a la deriva. El cofre fue a encallar en las costas de Eubea; pero, una vez el niño hubo nacido, Apolo lo transportó, junto con su madre, a la isla sagrada de Délos, confiriéndole la soberanía sobre ella. Al mismo tiempo, le otorgó el don de la profecía (v. también *Reo*).

Con Doripe, Anio tuvo tres hijas, llamadas las Viñadoras (οἰνοτροφοί): Elais, Espermo y Eno, cuyos nombres recordaban, respectivamente, los del aceite, el trigo y el vino. Las tres doncellas habían recibido de su abuelo Dioniso el poder de hacer brotar del suelo aquellos productos. Cuéntase que su padre ofreció sus servicios a los griegos al partir para Troya, pues sabía, por sus dotes proféticas, que aquella guerra duraría diez años. Al principio, los griegos se negaron a recurrir a las tres hermanas; pero, al ver que la campaña se prolongaba más de lo que habían creído, Agamenón envió a Ulises y Menelao a buscarlas a Délos para encomendarles la misión de avituallar al ejército. Acudieron ellas de buen grado, pero luego, cansadas, escaparon. Perseguidas por los griegos, suplicaron a Dioniso que las protegiese, y él las transformó en palomas. Por esto en la isla de Délos estaba prohibido matar a estos animales.

La leyenda de Anio no figura en los poemas homéricos; aparece únicamente en los *Poemas Cíclicos*, y se ha desarrollado en la época helenística. Acerca de Anio, padre de Lavinia, véase este nombre.

***ANNA PERENNA.** Diosa romana antiquísima, Venerada en un bosque sagrado situado inmediatamente al norte de Roma, en la Vía Flaminia. Era representada con el aspecto de una anciana. Cuando

la secesión de la plebe al Monte Sagrado, y como quiera que las provisiones eran insuficientes, dícese que Anna Perenna elaboraba tortas, que iba a vender todos los días al pueblo, librándolo así del hambre. Ello le habría valido los honores divinos cuando las turbulencias políticas quedaron pacificadas y la plebe se hubo reintegrado a Róma.

Otra tradición, que se desarrolló al mismo tiempo que la novela de Eneas, hacía de esta Anna la hermana de la reina Dido. Después del suicidio de ésta (v. *Eneas*), el reino de Cartágo había sido invadido por indígenas acaudillados por Yarbas (v. este nombre), y Anna, obligada a huir. Primero halló asilo en la corte del rey de Mélite, isla de la costa africana. Pero Pigmalión, rey de Siria, había ido a pedir al de Mélite la entrega de la fugitiva. Ésta abandonó la isla y, hallándose en alta mar, una tempestad la arrojó a las costas del Lacio. Pero he aquí que a la sazón Eneas reinaba en la ciudad de los Laurentes, y precisamente allí abordó la joven. Eneas se paseaba por la orilla en compañía de su amigo Acates y éste reconoció a Anna. Eneas la acogió con lágrimas, lamentándose por el triste fin de Dido, e instaló a Anna en su palacio. Ello disgustó a Lavinia, esposa de Eneas, que no veía con buenos ojos la presencia de este testigo del pasado de su esposo. Un sueño reveló a Anna la necesidad de precaverse contra los lazos de Lavinia, y, en plena noche, la mujer huyó del palacio. En su errabundeo, encontró al dios del río próximo, Numicio, que fluía por aquellos parajes y la arrastró en su lecho. Entretanto, las gentes de Eneas estaban buscando a la fugitiva. Siguieron sus huellas hasta la margen del río. Allí los pasos cesaban; y como no sabían qué dirección tomar, surgió de las aguas una figura y les reveló que Anna se había convertido en ninfa acuática y que desde entonces se llamaba Perenna, nombre que indicaba su eternidad. Gozosos, los servidores de Eneas se esparcieron por los campos, pasando la jornada entregados a fiestas y banquetes, costumbre que fue luego perpetuada con la celebración anual de la festividad de Anna Perenna.

Ya anciana, Anna fue elegida por Marte mediadora entre él y Minerva. Marte amaba a Minerva, pero la casta diosa se resistía a sus solicitudes. Por eso Marte ideó confiar a la vieja Anna el papel tradicional de *dueña*. La mujer, que sabía se le confiaba una misión

imposible de cumplir, puesto que Minerva era incorruptible, entretuvo al dios con palabras engañosas, le dio esperanzas y, finalmente, se puso en lugar de Minerva en una cita nocturna con él. Cuando el amante fue introducido en la cámara nupcial, ella levantó el velo que le cubría el rostro y Marte reconoció a la vieja, la cual se burló de él en términos muy picantes. Ello explica, se dice, las canciones obscenas que se cantan en ocasión de la fiesta de Anna.

***ANQUÉMOLO.** Hijo de Reto, rey del pueblo itálico de los marrubios —ciudad del país de los marsos, en la Italia Central, a orillas del Lago Fucino—. Había sido amante de su suegra Casperia. Al darse cuenta Reto, quiso dar muerte a su hijo, el cual huyó, hallando asilo junto a Dauno, padre de Turno. Combatió al lado de éste en la guerra contra Eneas y murió con las armas en la mano.

ANQUISES (Ἀγχίσης). Anquises es el padre de Eneas e hijo de Capis y de Temiste (v. cuad. 7). Fue amado por Afrodita, que lo vio en el Ida, cerca de Troya, mientras apacentaba su ganado. Para hacerse querer de él, Afrodita se le acercó presentándosele como la hija del rey de Frigia, Otreo, a quien Hermes había raptado y transportado a los prados del Ida. De este modo se unió a él. Más tarde le reveló quién era y le anunció que le daría un hijo, pero le recomendó que no dijese a nadie que el niño era hijo de una diosa, pues si Zeus se enteraba, fulminaría al pequeño. Pero un día Anquises, en una fiesta en que había bebido demasiado vino, se jactó de sus amores y Zeus le castigó por ello volviéndole cojo de un rayo, o según otros, ciego. También se atribuye a Anquises la paternidad de Lirno.

En cierta ocasión, en que Zeus había enviado unos caballos divinos a Tros, Anquises, secretamente, hizo que los sementales montasen a sus yeguas, y obtuvo seis potros, de los cuales dio dos a Eneas.

Una tradición oscura atribuye a Anquises una esposa mortal llamada Eriopis, de quien habría tenido varias hijas, la mayor de ellas llamada Hipodamía (v. *Eneas*).

Cuando la caída de Troya, Eneas salvó a su padre del incendio y la matanza, e hizo de él el compañero de sus viajes. El lugar de la muerte de Anquises —contaba 80 años al partir de Troya— difiere según los autores. Ora se enseñaba su tumba en el propio Ida,

donde, en tiempos, había guardado sus rebaños, ora en la península de Palene, en Macedonia, ora en Arcadia, Epiro, Italia meridional o en Sicilia, en el cabo Drépano. Según Virgilio, Eneas instituyó en su honor unos juegos fúnebres que son el origen de los Juegos Troyanos, los cuales siguieron celebrándose en Roma hasta el Imperio. Otros, en fin, afirman que vivió hasta la llegada de Eneas al Lacio, en tiempo de la guerra contra Mecencio (v. también *Egestes*).

ANTEA (Ἄντεια). V. *Estenebea*.

ANTENOR (Ἀντήνωρ). Anciano troyano, compañero y consejero del viejo Príamo. En otro tiempo, y con anterioridad a la guerra de Troya, había trabado amistad con algunos jefes griegos, de quienes incluso había sido huésped. Antes del sitio recibió en su casa a Menelao y Ulises, que llegaban en calidad de embajadores para arreglar el conflicto pacíficamente (v. *Menelao*). En la *Ilíada* lo vemos aconsejando moderación a los troyanos. Partidario de las soluciones pacíficas, trata de lograr la decisión por medio de un duelo entre Paris y Menelao. A la caída de Troya, uno de sus hijos, Licaón, es reconocido por Ulises, quien le acompaña a través del ejército griego y lo lleva a lugar seguro, así como a su hermano Glauco. Durante el saqueo, los griegos habían colgado una piel de leopardo en la puerta de su casa para indicar que debía ser respetada.

Con la evolución del ciclo troyano, la figura de Antenor sufrió una transformación, convirtiéndose en la de un traidor a su patria, que ayudó a los griegos a robar el Paladio y abrió las puertas del caballo de madera a los guerreros que iban en su interior. Antenor pasa por ser el antepasado de los vénetos que poblaron el valle inferior del Po. Después de la toma de Troya, habría emprendido la marcha en compañía de sus hijos por Tracia, desde dónde habría llegado al norte de Italia.

ANTEO (Ἀνθεύς). Anteo fue un joven originario de Halicarnaso y de estirpe real, que vivía en calidad de rehén en la corte del tirano de Mileto, Fobio. La esposa de éste, Cleobea —otros la llaman Filecme—, se enamoró de él, pero el joven se negó a acceder a sus deseos. Buscaba aplazamientos; tan pronto alegaba el temor de ser descubierto, como invocaba el respeto a la hospitalidad que lo

ligaba a Fobio. Hasta que Cleobea resolvió vengarse y perderlo. Arrojando a un profundo pozo una copa de oro de su propiedad, pidió a Anteo que bajase a buscarla. Cuando el joven estuvo en el fondo, dejó caer sobre él una gran piedra que lo aplastó. Entonces Cleobea, dándose cuenta de su crimen y siempre enamorada de Anteo, se ahorcó (v. también *Frigio*).

ANTEO (Ἀταῖος). Anteo es un gigante, hijo de Posidón y Gea. Habitaba en Libia —no lejos de Útica según Lucano; en Marruecos, según la mayoría de los autores— y obligaba a todos los viajeros a luchar contra él. Luego, cuando los había vencido y muerto, adornaba con sus despojos el templo de su padre. Anteo era invulnerable mientras tocaba a su madre —es decir, la Tierra—, pero Heracles, a su paso por Libia en busca de las manzanas de oro, combatió contra él y lo ahogó, levantándole sobre sus hombros (v. también *Tinge*).

ANTIAS (Ἀνθείας). Héroe de Patras, hijo de Eumelo (v. *Triplólemó*).

ANTICLEA (Ἀντίκλεια). Madre de Ulises y esposa de Laertes. Era hija de Autólico, el más astuto de los hombres (cuadro 34). Habiendo Autólico robado unas reses a Sísifo, éste trató de recuperar su propiedad, a cuyo efecto marchó en busca del ladrón. Durante esta estancia de Sísifo en casa de Autólico, Anticlea se entregó en secreto a su huésped, antes de casarse con Laertes. Esto explica por qué a veces Ulises es considerado hijo de Sísifo. Durante la ausencia de Ulises, Anticlea, cansada de aguardar su regreso y devorada por el pesar, acabó suicidándose.

ANTÍGONA (Ἀντιγόνη). **1.** Hija de Edipo, hermana de Ismena, Polinices y Eteocles (v. *Edipo*, cuad. 9). Las leyendas más antiguas la consideran hija de Eurigania, que lo era, a su vez, del rey de los flegieos, pueblo de Beocia. Pero la forma más corriente de la tradición —después de los trágicos— la convierte en hija de Yocasta y producto del incesto de Edipo con su propia madre. Cuando Edipo, conocedor de sus crímenes por el oráculo de Tiresias, se hubo quitado la vista y decretado su propio destierro de Tebas, emprendió la marcha, ciego y mendigando el pan por los caminos. Antigona se constituyó en su compañera. Su errabundeo los condujo hasta Colono, en Ática, donde murió Edipo. Muerto su padre,

Antigona regresó a Tebas, donde vivió con su hermana Ismene; pero le aguardaba allí una nueva prueba. En la guerra de los Siete Jefes, sus hermanos Eteocles y Polinices luchaban en campos contrarios: el primero, con el ejército tebano; el segundo, con el que atacaba su patria. Cuando los combates que se desarrollaron ante las puertas de Tebas, Eteocles y Polinices hallaron la muerte, uno a manos del otro. El rey Creonte, que era tío de Polinices, Eteocles y las doncellas, decretó solemnes exequias para Eteocles, pero prohibió que se diese sepultura a Polinices, que había llamado a los extranjeros contra su patria. Antigona se negó a cumplir esta orden. Considerando un deber sagrado, impuesto por los dioses y las leyes no escritas, el dar sepultura a los muertos y especialmente a los parientes próximos, infringió la orden de *Creonte* y vertió sobre el cadáver de Polinices un puñado de polvo, gesto ritual que bastaba para cumplir la obligación religiosa. Por este acto piadoso fue condenada a muerte y encerrada viva en la tumba de los Labdácidas, de quienes descendía. Se ahorcó en su prisión, y Hemón, su prometido, hijo de Creonte, se suicidó sobre su cadáver. También la esposa del rey, Eurídice, se quitó la vida, desesperada.

2. La leyenda conoce otra Antígona, hermana de Príamo, joven de extrema belleza. Orgullosa de su cabellera, pretendió que era más hermosa que la de Hera. Airada, la diosa transformó en serpientes los cabellos de Antígona; pero los dioses se apiadaron de ella y convirtieron a la infeliz en cigüeña, ave enemiga de las serpientes.

ANTÍLOCO (Ἀντίλοχος). Hijo de Néstor, a quien acompañó a la guerra de Troya. Apuesto, rápido en la carrera, era amado de Aquiles, en cuyo afecto seguía inmediatamente después de Patroclo. Antíloco anunció al héroe la muerte de Patroclo y, con él, Aquiles lloró a su amigo. Pero Antíloco debía morir también muy pronto, sea a manos de Memnón, hijo de la Aurora (Eos), sea a manos de Héctor, sea, en fin, que cayera, al mismo tiempo que Aquiles, por una flecha de París. Una versión de la leyenda presenta a Antíloco acudiendo en socorro de su padre atacado y a punto de sucumbir ante el número de enemigos. Cubriólo con su cuerpo a modo de escudo; pero al salvar a su padre, murió él. Sus cenizas fueron depositadas junto a las de Patroclo y de Aquiles. Los tres héroes siguen llevando, en el más allá, una existencia de luchas y fiestas en

la Isla Blanca (v. *Aquiles*).

ANTÍNOE (Ἀντινόη). **1.** Nombre de una hija de Cefeo, de Mantinea. Aconsejada por un oráculo, siguió a una serpiente, y condujo de este modo a los habitantes de Mantinea hasta el lugar donde fundaron una nueva ciudad, a orillas de un riachuelo: el Ofis (ὄφις significa serpiente).

2. Nombre de una de las hijas de Pelias, según ciertos autores. Después de su involuntario parricidio (v. *Pelias* y *Medeá*), huyó horrorizada a Arcadia. Se mostraba su tumba cerca de Mantinea.

ANTÍNOO (Ἀντίνοος). Jefe de los pretendientes que, en ausencia de Ulises, habían invadido su palacio y trataban de casarse con Penélope. Se distinguía por su violencia, brutalidad, orgullo y dureza. Trata de eliminar a Telémaco, lleva a sus compañeros a apoderarse de los bienes de Ulises, insulta, a Eumeo cuando el viejo porquerizo introduce a su señor en el palacio, excita al mendigo Iro contra Ulises, a quien no ha reconocido y, finalmente, es muerto por la primera flecha de éste, en la escena del reconocimiento, cuando se dispone a llevarse la copa a los labios. Tal vez sea éste el origen de la expresión «que hay mucha distancia desde la copa a los labios» (v. también *Calcante*).

ANTÍOCO (Ἀντίοχος). Hijo de Heracles, antepasado de Hipotes (v. también *Filante*, 3 y 4).

ANTÍOPE (Ἀντιόπη). Una de las hijas del
dios-río
Asopo o, según otros, autores, del tebano Nicteo (v. cuad. 25). De extraordinaria belleza, fue amada por Zeus, que se unió a ella en figura de sátiro. Tuvo de él dos gemelos, Anfión y Zeto. Antes de nacer sus hijos, Antíope había huido de su casa, por temor a la ira de su padre, y buscado refugio cerca del rey de Sición, Epopeo (v. *Lamedonte*). Desesperado por la fuga de su hija, Nicteo se suicidó; pero al morir encargó a su hermano Lico que lo vengase. Lico atacó Sición, y, tomada la ciudad, dio muerte a Epopeo y se llevó a Antíope a Tebas como prisionera. En el camino de Sición a Tebas, en Eléuteras, dio a luz sus dos hijos, Abandonados en el monte por orden de su tío-abuelo, los niños fueron recogidos por unos pastores (v. *Anfión*). En Tebas, Lico y su esposa maltrataron a Antíope; pero una noche las cadenas que sujetaban a la joven cayeron por sí

mismas, y Antíope huyó directamente a la cabaña donde vivían sus hijos. Éstos, de momento, no la reconocieron, e incluso la entregaron a Dirce, que había ido a buscarla. Pero el pastor que había recogido a los gemelos, les reveló que Antíope era su madre, y en seguida Anfión y Zeto acudieron a liberarla, vengándose de Dirce y de Lico. Luego Dioniso, enojado por la muerte de Dirce, volvió loca a Antíope, quién se lanzó a una vida errante por toda Grecia hasta un día en que, curada, casó con Foco (v. este nombre). Véanse también algunas variantes de la leyenda en *Lico*.

APIS (Ἄπις). Según la tradición referida por Apolodoro, Apis es hijo de Foroneo, hijo, a su vez, de ínaco. Su madre es la ninfa Telédice. De su padre heredó el poder en el Peloponeso, el cual tomó de él el nombre de Apia. Pero se portó como un tirano y fue asesinado, según unos, por Etolo, el héroe epónimo de Etolia, y, según otros, por Telxión y Telquis, Entonces fue divinizado y adorado con el nombre de Sarapis. Argo vengó su muerte. Según Esquilo, Apis es un profeta médico, hijo de Apolo, llegado de Naupacto para purificar el Peloponeso.

Otra versión, transmitida por Pausanias, hace de Apis el hijo de Telquis de Sición y el padre de Telxión (v. cuad. 22). Al igual que en la versión precedente, dícese que este Apis reinó sobre todo el Peloponeso.

APOLO (Ἀπόλλων). Apolo es un dios que pertenece a la segunda generación de los Olímpicos. Es hijo de Zeus y Leto y hermano de la diosa Ártemis. Hera, celosa de Leto, había perseguido a la joven por toda la Tierra. Cansada de errar, Leto buscaba un sitio donde dar a luz a los hijos que llevaba en su seno, y en toda la tierra se negaban a acogerla, temiendo la cólera de Hera. Sólo una isla flotante y estéril, llamada Ortigia (la Isla de las Codornices), o tal vez Asteria, consintió en dar asilo a la desventurada. Allí nació Apolo. Agradecido, el dios fijó la isla en el centro del mundo griego y le dio el nombre de Délos, «la brillante». Allí, al pie de una palmera, el único árbol de toda la isla, Leto aguardó el parto durante nueve días y nueve noches, pues Hera retenía a su lado, en el Olimpo, a Ilitía, la divinidad que preside los partos felices. Todas las diosas, y especialmente Atenea, se hallaban junto a Leto, pero nada podían hacer en su favor sin consentimiento de Hera. Finalmente, resolvieron enviarle a Iris para rogarle permitiese el alumbramiento, ofreciéndole, para aplacar su ira, un collar de oro y ámbar de un espesor de nueve codos. A este precio, Hera consintió en que Ilitía descendiese del Olimpo y se encaminase a Délos. Leto se arrodilló al pie de la palmera y dio a luz primero a Ártemis, y después, con ayuda de ésta, a Apolo.-En el momento de nacer el dios, unos cisnes sagrados volaron sobre la isla, dando siete vueltas a su alrededor —pues era el séptimo del día del mes—. Inmediatamente, Zeus envió regalos a su hijo: diole una mitra de

oro, una lira y un carro tirado por cisnes. Luego le ordenó que fuese a Delfos. Pero los cisnes condujeron primero a Apolo a su país, a orillas del Océano, allende la patria del Viento Norte, en la tierra de los Hiperbóreos, los cuales viven bajo un cielo siempre puro y que han consagrado a Apolo un culto que celebran sin cesar. Allí permaneció el dios un año, recibiendo los homenajes de los Hiperbóreos, y regresó luego a Grecia, llegando a Delfos en pleno verano, en medio de fiestas y cantos. Incluso la Naturaleza lo festeja: las cigarras y los ruiseñores cantan en su honor, las fuentes son más cristalinas. De esta forma, se celebraba con hecatombes todos los años en Delfos la venida del dios.

En Delfos, Apolo mató con sus flechas a un dragón, llamado tan pronto Pitón como Delfine, encargado de proteger un antiguo oráculo de Temis, pero que se entregaba a toda clase de desmanes en el país, enturbiando los manantiales y los arroyos, robando los ganados y los aldeanos, asolando la fértil llanura de Crisa y asustando a las Ninfas. Este monstruo había surgido de la tierra. También se cuenta que Hera le había dado el encargo de perseguir a Leto cuando llevaba en su seno a Ártemis y Apolo. Éste liberó al país de la alimaña, pero en recuerdo de su hazaña —o tal vez para aplacar la cólera del monstruo después de muerto—, fundó en su honor unos juegos fúnebres, que se llamaron Juegos Pídeos, celebrados en Delfos. Después se apoderó del oráculo de Temis y consagró un trípode en el santuario. El trípode es uno de los emblemas de Apolo, y, sentada sobre él, la Pitia pronuncia sus oráculos. Los habitantes de Delfos celebraron con cánticos de triunfo la victoria del dios y su toma de posesión del santuario. Por primera vez cantaron el peán, que, es en esencia, un himno en honor de Apolo. Pero éste tuvo que ir hasta el valle de Tempe, en Tesalia, para purificarse de la mancha de la muerte del dragón. Cada ocho años, una solemne fiesta conmemoraba en Delfos el exterminio de Pitón y la purificación de Apolo. Cuéntase que, más tarde, el dios tuvo que volver a defender su oráculo, esta vez contra Heracles. En efecto, éste había acudido a interrogarlo, y como la Pitia se negaba a responderle, quiso saquear el templo, llevarse el trípode y establecer un oráculo propio en otro lugar. Apolo inició la lucha, la cual quedó indecisa, ya que Zeus separó a los contendientes —ambos, hijos suyos— fulminando un rayo entre

ambos. Pero el oráculo quedó en Delfos (v. *Heracles*).

Se representaba a Apolo como un dios muy hermoso, alto, notable especialmente por sus largos bucles negros de reflejos azulados, como los pétalos del pensamiento. No es de extrañar que tuviese numerosos amoríos con Ninfas y con mortales.

Así, amó a la ninfa Dafne, hija del
dios-río
Peneo, en Tesalia. Esta pasión se la había inspirado el rencor de Eros, irritado por las mofas de Apolo, que le había hecho objeto de burla porque se ejercitaba en el manejo del arco —ésta era, en efecto, el arma por excelencia de Apolo—. La ninfa no correspondió a sus deseos y huyó a las montañas. Como el dios la persiguiera, cuando estaba a punto de ser alcanzada dirigió una plegaria a su padre, suplicándole que la metamorfosease para permitirle escapar a los brazos del dios. Su padre consintió en ello y la transformó en laurel (en griego, δάφνη), árbol consagrado a Apolo.

Más afortunado con la ninfa Cirene, engendró al semidiós Aristeo. Con las Musas, cuyo culto iba ligado al suyo, tuvo también aventuras: se le atribuye, con Talía, la paternidad de los Coribantes, que eran demonios pertenecientes al cortejo de Dioniso. Con Urania parece que engendró a los músicos Lino y Orfeo, que otros creen hijos de Eagro, y a la musa Calíope. Una de sus más célebres aventuras es la que se refiere al nacimiento de Asclepio (v. este nombre), y en la que íue víctima de la infidelidad de Corónide. Un contratiempo parecido le ocurrió con Márpesa, hija de Eveno. Apolo amaba a la doncella, pero ésta fue raptada por Idas, hijo de Afareo, en un carro alado que le había regalado Posidón. Idas se llevó a la joven a Mesenia. Allí, Idas y Apolo se batieron, pero Zeus separó de nuevo a los contendientes. Diose a Marpesa el derecho a elegir al que prefiriese de los dos amantes, y se decidió por el mortal, temerosa, según se dice, de verse abandonada en la vejez si se casaba con Apolo. Con Casandra, hija de Príamo, tampoco el amor favoreció al dios. Apolo amaba a Casandra, y, para seducirla, le prometió enseñarle el arte de la adivinación. La joven aceptó las lecciones; pero, una vez instruida, lo rechazó. Apolo se vengó retirándole el don de inspirar confianza en sus predicciones. Por ello, la desgraciada Casandra, pese a profetizar las cosas más ciertas, no era creída de nadie.

Tal vez por entonces Apolo gozó del amor de Hécuba, madre de Casandra y esposa de Príamo, y le dio un hijo: Troilo. También en Colofón (Asia), Apolo pasaba por haber tenido un hijo de la adivina Manto: el también adivino Mopso, que superó al griego Calcante en un concurso que celebraron después de la guerra de Troya (véanse su leyenda y la de *Calcante*). En Asia también tuvo otro hijo, llamado Mileto, de una mujer a quien se llama, a veces, Aria, y otras, Acacálide o Acale (v. *Acacálide*). Este Mileto fundó luego la ciudad de su nombre.

En la propia Grecia, Apolo era generalmente considerado como el amante de Ptía, epónimo de esta región de Tesalia, y se atribuía a esta unión el nacimiento de tres hijos: Doro, Laódoco y Polipetes, muertos por Etolo. Finalmente, con Reo engendró a Anio, que reinó en Délos (v. *Anio*).

La paternidad de Tenes, que fue muerto por Aquiles en la isla de Ténedos, muerte que desencadenó el movimiento fatal de los Destinos, que acarrearon al fin la del propio Aquiles, es atribuida, ora a Apolo, ora a Cieno.

Apolo no limitó sus amores a las mujeres; también amó a muchachos. Los más célebres son los héroes Hiacínto y Cipáriso, cuya muerte, o, mejor dicho, metamorfosis —el primero se convirtió en lirio martagón, o en jacinto; el segundo, en ciprés— afligió profundamente al dios.

Cuéntase que, por dos veces, Apolo sufrió una curiosa prueba, y hubo de ponerse en calidad de esclavo al servicio de mortales. La primera vez fue a consecuencia de la conspiración que habían urdido con Posidón, Hera y Atenea, para amarrar con cadenas a Zeus y suspenderlo en el cielo (v. *Egeón*). Fracasada la conjura, Apolo y Posidón fueron obligados a trabajar para el rey de Troya, Laomedonte, quien les encargó la construcción de los muros de iu ciudad. Pero, según algunos, sólo Posidón trabajó en la obra, mientras Apolo guardaba los rebaños del rey en el Ida. Cuando terminó esta servidumbre, Laomedonte se negó a abonar a las dos divinidades el salario estipulado, y, al protestar ellas, amenazólas con cortarles las orejas y venderlas como esclavos. Cuando Apolo hubo recuperado su forma divina y su poder, envió contra Troya una peste que asoló el país (v. *Hesíone* y *Heracles*).

La leyenda de Apolo pastor reaparece todavía en la historia de la

segunda prueba que hubo de sufrir. Cuando su hijo Asciepio, instruido por el centauro Quirón en el arte de la medicina, hubo realizado tales progresos que llegó incluso a resucitar muertos, Zeus lo mató de un rayo (v. *Asclepio*). Ello hirió profundamente a Apolo, que, no pudiendo vengarse sobre el propio Zeus, dio muerte a flechazos a los Cíclopes, forjadores del rayo. Zeus, para castigarlo, pensó por un momento en precipitarlo en el Tártaro; mas, por intercesión de Leto, consintió en suavizar el castigo y ordenó que Apolo sirviese como esclavo a un mortal durante un año. Presentóse, pues, el dios en Tesalia, en Feras, en la corte del rey Admeto, a quien sirvió como boyero. Gracias a él, las vacas parían siempre dos terneras a la vez, y, en general, trajo la prosperidad a la casa (v. *Alcestis*).

A veces Apolo aparece también como pastor por cuenta propia. Sus bueyes le fueron robados por Hermes joven, todavía en pañales, el cual dio así muestras de la precocidad de su ingenio. Apolo recuperó su propiedad en el monte Cileno. Pero se cuenta que el pequeño Hermes había inventado la lira, y Apolo quedó tan maravillado con el invento, que cedió a Hermes sus rebaños a cambio del instrumento. Al inventar luego Hermes la flauta, Apolo se la compró por una vara de oro (el «caduceo» de Hermes), y, además, le enseñó el arte adivinatorio.

Todavía interviene la flauta en las leyendas apolíneas con la historia de Marsias. Este sátiro, hijo de Olimpo, había encontrado una flauta tirada por Atenea cuando, al tratar de servirse de ella, no tardó en desecharla al comprobar hasta qué punto le deformaba la boca y daba a su rostro una expresión desagradable. Como quiera que encontró melodiosa la música que salía del objeto, Marsias retó a Apolo con la pretensión de que era mejor músico con su flauta que el dios con la lira. Marsias fue vencido, y Apolo lo desolló después de colgarlo de un pino.

Como dios de la música y la poesía era representado Apolo en el monte Parnaso, donde presidía los concursos de las Musas. Sus oráculos se expresaban, por lo general, en fórmulas versificadas, y se creía que inspiraba tanto a los adivinos como a los poetas. Comparte esta función inspiradora con Dioniso, pero la apolínea se distingue de la dionisíaca por su carácter más mesurado (v. *Dioniso*).

Dios del vaticinio y de la música, dios pastoral, cuyos amores con las Ninfas y los mancebos trocados en flores y árboles lo unen íntimamente con la vegetación y la Naturaleza, Apolo era al mismo tiempo un dios guerrero, capaz, con su arco y sus flechas, de enviar desde lejos, como su hermana Ártemis, una muerte rápida y dulce. Participa con ella en la matanza de los hijos de Níobe, para vengar el honor de Leto (v. *Níobe)*. Envía a los griegos reunidos ante Troya una peste que diezma su ejército, para obligar a Agamenón a devolver la joven Criseida, que tenía cautiva, a su sacerdote Crises. Aniquiló también a los Cíclopes, a la serpiente Pitón y al gigante Ticio. Intervino en la Gigantomaquia al lado de los Olímpicos. En la *Ilíada* lucha en favor de los troyanos contra los griegos, protege a Paris en la batalla, y a su intervención, directa o indirecta, se atribuye la muerte de Aquiles.

Ciertos animales eran particularmente consagrados a Apolo: el lobo, que a veces le era ofrecido en sacrificio, y cuya imagen se asocia frecuentemente a la suya en las monedas; el corzo o la cierva, que también figuran en el culto de Ártemis; entre las aves, el cisne, el milano, el buitre y el cuervo, cuyo vuelo daba presagios. Finalmente, entre los animales marinos, el delfín, cuyo nombre recuerda el de Delfos, principal santuario de Apolo. El laurel era la planta apolínea por excelencia; en sus trances proféticos, la Pitia mascaba una hoja de laurel.

Las funciones y los símbolos de Apolo son múltiples, y su estudio pertenece más bien a la Historia de las religiones que a la Mitología. Así, Apolo se convirtió poco a poco en el dios de la religión órfica, y a su nombre se asoció todo un sistema mitad religioso, mitad moral, que prometía a sus iniciados la salvación y la vida eterna (v. *Zagreo* y *Orfeo*). Apolo pasó por ser el padre de Pitágoras, nombre con el cual se ponen frecuentemente en relación doctrinas afines. También se representaba a Apolo —sobre todo el Apolo Hiperbóreo— reinando en las Islas de los Bienaventurados que son el *Paraíso* del Orfismo y del Neopitagorismo. A título de tal, los mitos apolíneos aparecen con singular persistencia en los muros de la basílica de la *Porta Maggiore*, de Roma, así como en numerosos sarcófagos romanos esculpidos. Finalmente, Augusto, primer emperador de Roma, adoptó a Apolo como protector personal. Atribuía a la intervención del dios la victoria naval conseguida en Accio sobre

Antonio y Cieopatra (el año 31 antes de Jesucristo), y entre el pueblo se contaba que Atia, madre de Augusto, había concebido a su hijo por obra del dios, una noche en que ella había dormido en su templo. Augusto edificó en el Palatino, cerca de su mansión, un templo a Apolo, y le tributaba un culto particular. En buena parte en honor de Apolo fueron celebrados los Juegos Seculares del 17 antes de Jesucristo, en que se entonó el «Canto Secular» de Horacio. En este himno, Apolo y su hermana Ártemis aparecen como las divinidades mediadoras entre el pueblo romano y Júpiter. Son ellas las que transmiten y distribuyen las celestiales bendiciones.

APRÍATE (Ἀπριάτη). Apríate, la «doncella sin rescate», es una heroína de Lesbos, amada de Trambelo, hijo de Telamón. Como ella no correspondió a su amor, el joven resolvió raptarla cuando la muchacha se paseaba con sus criadas en una propiedad de su padre. La joven se resistió, y Trambelo la arrojó al mar. Otros dicen que ella se arrojó por propio impulso. Apríate murió, así, ahogada. Poco después, el cielo castigó a Trambelo (v. este nombre).

APSIRTO (Ἄψυρτος). V. *Argonautas*.

AQUELOO (Ἀχελῷος). Aqueloo es el nombre de un río de Etolia, el mayor de Grecia, y del dios de este río. Se le creía hijo del Océano y de Tetis, es decir, de una de las parejas más antiguas que conocieron las teogonias helénicas (v. *Urano*). Aqueloo pasaba por ser el primogénito de los tres mil dioses-río hermanos suyos.

Leyendas diferentes atribuyen a veces la paternidad de Aqueloo al Sol (uno de los «Titanes») y a la Tierra, e incluso lo consideran hijo de Posidón, y cuentan en este caso que el río se llamó primeramente Forbante, porque un día, al atravesarlo, Aqueloo fue herido mortalmente por una flecha. Cayó en sus aguas, y el río adoptó el nombre del héroe.

Se le atribuyen diversos amoríos, ya con Melpómene, de la cual habría tenido por hijas las Sirenas, ya con otras Musas; también era considerado padre de varios manantiales: el de Pirene, en Corinto; el de Castalia, en Delfos; el de Dirce, en Tebas. Calírroe (la «Bella Fuente»), que casó con Alcmeón, pasa por hija suya, pero la tradición no menciona a su madre (v. *Alcmeón* y *Acarnán*).

Aqueloo está relacionado con el ciclo de los trabajos de Heracles: vecino de Eneo, rey de Calídón, en Etolia, le pidió la

mano de su hija Deyanira. Por su condición de dios fluvial, Aqueloo poseía el don de la metamorfosis y podía adoptar la forma que le pluguiera: de toro, de dragón, etc. Esta facultad asustó a Deyanira, que no deseaba tener un marido tan incómodo. Cuando Heracles se presentó en la corte de Eneo y le pidió su mano, ella aceptó inmediatamente. No obstante, Heracles hubo de disputársela a Aqueloo, que no se resignaba a verse suplantado. Trabóse un combate entre los dos pretendientes, en el que Aqueloo uso de todos sus recursos, y Heracles, de toda su fuerza. Durante la lucha, Aqueloo se transformó en toro, pero Heracles le arrancó uno de los cuernos, y aquél, considerándose vencido, se rindió. Cedióle el derecho de casarse con Deyanira, pero le reclamó su cuerno. A cambio le regaló uno de la cabra Amaltea, la nodriza de Zeus (v. *Amaltea*), del que rebosaban flores y frutos en abundancia. Otros autores pretenden que este cuerno maravilloso es el del propio Aqueloo.

A la acción milagrosa del dios se atribuye también la creación de las islas Equínades, situadas en la desembocadura del río. Hallándose cuatro ninfas del país ofreciendo sacrificios en las riberas del Aqueloo, se olvidaron, al invocar a los dioses, de citar a éste, el cual, irritado, hinchó sus aguas y arrastró a las ninfas al mar, donde se convirtieron en islas. La quinta isla del grupo, Perimela, era una doncella a la que el dios había amado y arrancado su virginidad. El padre de Perimela, Hipodamante, enojado con su hija, la arrojó al río en el momento en que iba a dar a luz a un hijo. A ruegos de su amante, la joven fue transformada en isla por Posidón.

Hoy, el río Aqueloo lleva el nombre de Aspropótamo (desemboca en el mar Jónico, a la entrada del golfo de Patras).

AQUEMÉNIDES (Ἀχαιμενίδς). Al salir precipitadamente del país de los Cíclopes, huyendo de ias rocas que lanzaban contra sus barcos los gigantes excitados por Polifemo, Ulises se olvidó de recoger a bordo a uno de sus compañeros, llamado Aqueménides. Éste, que logró conservar la vida ocultándose, fue más tarde recogido por Eneas.

AQUERONTE (Ἀχέρων). En la *Odisea* aparece una descripción del mundo subterráneo de los Infiernos en que se menciona el río Aqueronte, al lado del Piriflegetonte y el Cocito. El Aqueronte es el

río que han de atravesar las almas para llegar al reino de los muertos. Un barquero, Caronte, se encarga de pasarlos de una a otra orilla (v. *Caronte*). Es un río casi estancado; sus márgenes son fangosas y están cubiertas de cañaverales.

Una tradición hace de él un hijo de la Tierra (Gea), condenado a permanecer bajo el suelo en castigo de una antigua falta: durante el combate entre los Olímpicos y los Gigantes, Aqueronte se había avenido a dar de beber a éstos, sedientos por el esfuerzo de la batalla.

Con Orfne, la ninfa de las tinieblas, o tal vez con Gorgira, Aqueronte había engendrado a Ascálafo, el joven a quien Deméter transformó en lechuza (v. su leyenda).

Existía un río llamado Aqueronte en el Epiro, en la costa oeste de la Grecia continental. Recorría un país salvaje, y durante cierto trecho, se perdía en una profunda falla. Al reaparecer, cerca ya de su desembocadura, formaba un pantano insalubre en un paisaje desolado. Una etimología errónea —que derivaba su nombre de la palabra griega que significa «dolor»—, así como las particularidades del río epirota, contribuyeron sin duda a relacionar este río con el Infierno, y fueron trasladados al mundo subterráneo los rasgos que lo caracterizaban en la tierra.

Las creencias místicas en boga en el Imperio Romano situaban el Aqueronte en las cercanías del polo austral, entre las constelaciones de los Antípodas.

AQUILES (Ἀχιλλεύς). La leyenda de Aquiles es una de las más ricas y antiguas de la mitología griega. Debe su celebridad, ante todo, a la *Ilíada*, cuyo tema no es la conquista de Troya, sino la cólera de Aquiles, que, en el curso de la expedición, estuvo a punto de producir la pérdida del ejército griego. Así, el poema épico más leído de toda la Antigüedad contribuyó a popularizar las aventuras del héroe. Otros poetas y las leyendas populares se apoderaron de su protagonista y se las ingeniaron para completar la narración de su vida, inventando episodios que colmaron las lagunas de los relatos homéricos. De este modo fue creándose poco a poco un ciclo de Aquiles, sobrecargado con frecuencia de incidentes y leyendas muchas veces divergentes, que inspiró a los poetas trágicos y épicos de toda la Antigüedad, hasta la época romana.

Infancia. Aquiles era hijo de Peleo, quien reinaba en la ciudad de

Ptía, en Tesalia. Es descendiente directo, por su padre, de la raza de Zeus, y su madre es una diosa, Tetis, hija de Océano, el dios del Océano (cuadro 29). Las versiones no andan de acuerdo en lo relativo a su educación. Ora nos lo presentan como criado por su madre en la casa paterna, bajo la dirección de su preceptor Fénix o del centauro Quirón, ora nos cuentan que fue la causa inocente de una riña entre su padre y su madre, y que, habiendo ésta abandonado a su marido, fue confiado el niño al referido centauro, el cual habitaba en el monte Pelión. Tetis, por ser diosa, había formado con el mortal Peleo una unión que no podía ser duradera; demasiadas diferencias separaban a los esposos. Aquiles —dicen— era el séptimo hijo del matrimonio, y Tetis había intentado eliminar de la naturaleza de cada uno de ellos los elementos mortales aportados por Peleo. Para ello los sometía a la acción del fuego, el cual los mataba. Pero cuando nació el séptimo hijo, Peleo se puso al acecho y sorprendió a Tetis en el momento de efectuar su peligroso experimento. Arrancóle el niño, que salió con sólo los labios y el huesecillo del pie derecho quemados. Tetis, enojada, volvióse al seno del mar, a vivir con sus hermanas. Habiendo salvado a su hijo, Peleo llamó al centauro *Quirón*, experto en el arte de la medicina, para que sustituyese el hueso quemado. A este fin, Quirón desenterró un gigante, Dámiso, que, en vida, había sido un corredor extraordinario, y puso en lugar del hueso que faltaba el correspondiente del gigante. Ello explica las aptitudes de corredor que tanto distinguieron a Aquiles. Otra leyenda, en fin, afirma que, en su infancia, Aquiles fue bañado por su madre en las aguas del Éstige, el río infernal. Esta agua tenía la virtud de hacer invulnerables a todos los que en ella se sumergían. Sin embargo, el talón por el que Tetis sostenía al niño, no fue tocado por el agua milagrosa, y quedó vulnerable.

En el Pelión, Aquiles quedó al cuidado de la madre del Centauro, Fílira, y de su esposa, la ninfa Caríclo. Ya mayor, empezó a ejercitarse en la caza y la doma de caballos, así como en la medicina. Además, aprendía a cantar y a tocar la lira, y Quirón lo ilustraba acerca de las virtudes antiguas: el desprecio de los bienes de este mundo, el horror a la mentira, la moderación, la resistencia a las malas pasiones y al dolor. Era alimentado exclusivamente de entrañas de leones y jabalíes, para comunicarle la fuerza de estos

animales; de miel —que debía conferirle dulzura y persuasión— y de medula de oso. Finalmente, Quirón fue quien le dio el nombre de Aquiles, pues antes lo llamaban Ligirón.

Partida para Troya. En la *Ilíada*, Aquiles decide participar en la expedición de Troya correspondiendo a una invitación personal que Néstor, Ulises y Patroclo fueron a hacerle a Tesalia. Marcha al frente de una flota de cincuenta naves, que transporta un cuerpo de mirmidones. Va acompañado por su amigo Patroclo (v. este nombre) y su preceptor *Fénix* (v. este nombre). En el momento de partir, Peleo formula el voto de consagrar al río Esperqueo —que regaba su reino— los cabellos de su hijo, si éste volvía sano y salvo de la expedición. Por su parte, Tetis advierte a Aquiles del fin que le aguarda: si va a Troya, su fama será inmensa, pero breve su vida. Si se queda, en cambio, vivirá muchos años, pero sin gloria. Sin vacilar, Aquiles opta por la vida corta y gloriosa. Tal es la tradición homérica. Pero los poetas posteriores, sobre todo los trágicos, narran esta partida de una manera muy distinta. Dicen que un oráculo había revelado a Peleo (o a Tetis) que Aquiles moriría frente a Troya. Cuando entre los griegos se debatió la cuestión de marchar al Asia contra la ciudad de Príamo, Peleo (o Tetis) trató de ocultar al muchacho vistiéndolo de doncella y recluyéndolo en la corte de Licomedes, rey de Esciro, donde compartía la vida de las hijas del monarca. Allí pasó nueve años. Llamábanlo Pirra (es decir, «la rubia») por sus cabellos de un rubio de fuego. Bajo este disfraz se unió a Deidamía, una de las hijas de Licomedes, con la que tuvo un hijo, Neoptólemo que, más adelante, debería llamarse Pirro. Pero el disfraz fue inútil para burlar el destino. Ulises había sabido, por mediación del adivino Calcante, que Troya no podría tomarse sin la intervención de Aquiles. Inmediatamente salió en su busca, y acabó por enterarse del lugar de su retiro. Presentóse entonces en la corte de Esciro disfrazado de mercader, y, entrando en el aposento de las mujeres, ofreció sus mercancías. Las mujeres escogieron utensilios para bordar y telas, pero Ulises había cuidado de mezclar armas preciosas con estos objetos. A ellas dirigióse inmediatamente la codicia de «Pirra». Muy poco le costó a Ulises persuadir al muchacho de que se descubriese. También se dice que, para estimular la manifestación del instinto bélico de Aquiles, Ulises imaginó otra treta: de repente hizo sonar la trompeta en el harén de

Licomedes. Mientras las mujeres escapaban asustadas, sólo Aquiles permaneció firme, pidiendo armas; tan poderoso era en él el espíritu guerrero. Por tanto, Tetis y Peleo hubieron de resignarse a lo inevitable, y nada contrarió ya la vocación guerrera de Aquiles. Al salir de Áulide, donde se hallaba concentrada la flota griega, Tetis dio al héroe una armadura divina, ofrecida antaño por Hefesto a Peleo como regalo de boda. Añadió a ella los caballos que Posidón le había regalado en la misma ocasión. Además, en un último esfuerzo para conjurar el destino, colocó junto a su hijo a una esclava, cuya única misión era impedirle, con sus consejos, que diese muerte a un hijo de Apolo, pues un oráculo había revelado que Aquiles moriría de muerte violenta si mataba a un hijo de Apolo, sin dar más datos sobre él.

Primera expedición. Según la tradición seguida por la *Ilíada*, el ejército griego pasó directamente de Áulide a Troya; mas otras leyendas posteriores se refieren a una primera tentativa que terminó en fracaso. La primera vgz que la flota salió de Áulide para atacar a Troya, se cometió un error de rumbo, y, en vez de desembarcar en Tróade, los griegos abordaron mucho más al Sur, en Misia. Creyendo encontrarse en Tróade, se dispusieron a devastar el país; pero Télefo, hijo de Heracles y rey de aquellas tierras, les salió al encuentro, trabándose una batalla en el curso de la cual Aquiles hirió a Télefo de una lanzada. Al darse cuenta de su equivocación, los griegos reembarcaron para dirigirse a Troya. Pero no debían de llegar a ella, pues una tempestad dispersó la flota, y cada contingente fue a parar a su propia tierra. Aquiles, en particular fue arrojado a Esciro, junto a su esposa e hijo. Los griegos volvieron a congregarse, esta vez en Argos, donde Télefo, aconsejado por el oráculo de Delfos, acudió a pedir a Áquiles le curase la herida que le había causado, porque, decía el oráculo, sólo la lanza de Aquiles podía sanar las heridas que había producido (v. *Télefo*).

Segunda expedición. Desde Argos, la flota griega se trasladó, a Áulide, donde quedó inmovilizada por una calma chicha, enviada, según Calcante, por la diosa Ártemis, la cual exigía el sacrificio de la hija de Agamenón, Ifigenia (v. *Agamenón*). El padre se avino al sacrificio, y, para atraer a su hija a Áulide sin despertar sus sospechas ni las de su madre (Clitemestra), ideó como pretexto de su demanda el deseo de prometer a la doncella con Aquiles. Éste no

estaba al corriente del ardid del rey; cuando lo supo, la joven estaba ya en Áulide, y era demasiado tarde para actuar. Trató de oponerse al sacrificio, pero los soldados, amotinados contra él, lo habrían lapidado. Tuvo que resignarse a lo inevitable. Parece que fueron sobre todo los trágicos los que desarrollaron este episodio. Entretanto, llegan los vientos propicios, y el ejército, al mando de Télefo, aborda a la isla de Ténedos. Allí, en un banquete, explota la primera riña entre Aquiles y Agamenón. En Ténedos fue también donde Aquiles dio muerte a un hijo de Apolo, Tenes, cuya hermana trataba de raptar (v. *Tenes*). Al darse cuenta, demasiado tarde, de que había cumplido el oráculo contra el cual le previniera su madre, celebró en honor de Tenes magníficos funerales y mató, en castigo de su negligencia, a la esclava encargada de impedir aquel homicidio.

Nueve años permanecen los griegos ante Troya, antes de que se inicien los acontecimientos cuyo relato constituye la *Ilíada*. Estos nueve años están llenos de gestas, algunas de las cuales conoció ya el poeta autor de aquella obra, mientras otras son de elaboración posterior. La *Ilíada* cita una serie de operaciones de piratería y bandolerismo realizadas contra las islas y ciudades de Asia Menor, especialmente contra Tebas de Misia, que fue tomada por Aquiles, y cuyo rey, Eetión, padre de Andrómaca, sucumbió a sus manos, así como sus siete hijos. También raptó a la reina. De la misma serie es la operación contra Lirneso, en la que capturó a Briseida, mientras Agamenón se apoderaba de Criseida en la acción de Tebas. Junto con Patroclo, Aquiles intenta una «razzia» contra las manadas de bueyes que Eneas apacentaba en el Ida. Entre esos combates preliminares de los nueve primeros años se introdujeron aún otros episodios, particularmente las escaramuzas del desembarco, en el curso de las cuales los troyanos, victoriosos al principio, fueron puestos en fuga por Aquiles, que mató a Cieno, hijo de Posidón. Contábase también que Aquiles, que no figuraba entre los pretendientes de Helena antes de haber sido elegido Menelao por esposo, sintió curiosidad por verla, y que Afrodita y Tetis les proporcionaron una entrevista en un lugar apartado. Mas no parece que nunca se haya tratado de presentar a Aquiles como enamorado de Helena.

Con el décimo año de guerra empiezan las narraciones

propiamente homéricas, así como la riña por causa de Briseida. Una epidemia diezmaba las filas de los griegos; Calcante revela que la plaga se debe a la ira de Apolo, quien la ha enviado a petición de su sacerdote Crises, cuya hija Criseida fue raptada y atribuida a Agamenón como parte del botín de Tebas. Aquiles convoca una asamblea de los jefes y obliga a Agamenón a restituir la doncella. Pero el rey, en compensación, exige que se le entregue a Briseida, que en el reparto había correspondido a Aquiles. Éste se retira a su tienda, negándose a tomar parte en la lucha contra los troyanos mientras se le dispute la propiedad de la joven. Cuando los heraldos se presentan a reclamarla, él la entrega, protestando solemnemente contra aquel acto que considera injusto. Luego, dirigiéndose a la orilla del mar, invoca a Tetis, la cual le aconseja que deje que los troyanos ataquen y lleguen hasta las naves, al objeto de hacer indispensable su presencia, pues él sólo —bien lo sabe la diosa— inspira al enemigo el terror suficiente para impedirle que acometa a los griegos con eficacia. Tetis, volviéndose al cielo, se dirige al encuentro de Zeus y le pide que conceda la victoria a los troyanos mientras Aquiles continúe al margen de la lucha. Zeus consiente en ello, y durante varios días se suceden las derrotas de los griegos. En vano Agamenón envía un embajador a Aquiles para aplacarlo, prometiéndole a Briseida y un magnífico rescate, así como veinte de las mujeres más hermosas de Troya, y a una de sus hijas en matrimonio. Aquiles se mantiene inflexible. La lucha se acerca al campamento, mientras él la contempla desde el puente de su nave. Al fin Patroclo, no pudiendo resistir, pide a Aquiles permiso para acudir en auxilio de los griegos, cuyos barcos van a ser incendiados. Aquiles se aviene a prestarle su armadura. Muy pronto, empero, tras algunos éxitos que sólo duran mientras los troyanos lo toman por Aquiles, Patroclo sucumbe bajo los golpes de Héctor. Su amigo es presa de un inmenso dolor. Tetis oye sus lamentos y se le presenta, prometiéndole una nueva armadura en sustitución de la que Héctor acaba de conquistar sobre el cadáver de Patroclo. Sin armas, aparece Aquiles, cuya voz ahuyenta a los troyanos, que en tomo al cuerpo de Patroclo luchan contra los griegos por la posesión del cadáver.

A la mañana siguiente, Aquiles propone a Agamenón olvidar sus diferencias. Está presto a combatir a su lado. A su vez, Agamenón le

pide perdón y le restituye a Briseida, a la que ha respetado. Y muy pronto Aquiles vuelve a la lucha, aunque no antes de que su caballo Janto (el Alazán), que por un momento ha recibido milagrosamente los dones de palabra y de profecía, le haya predicho su próxima muerte. Aquiles, despreciando la advertencia, se adelanta al combate, y los troyanos emprenden la fuga; sólo Eneas, inspirado por Apolo, quiere resistir. La lanza de Aquiles atraviesa el escudo de su adversario. Éste se dispone a arrojar una enorme piedra, cuando Posidón los aparta a ambos del peligro envolviéndolos en una nube. Varias veces Héctor intenta también atacar a Aquiles, pero en vano. Los dioses se oponen. Los hados no permiten que, de momento, se enfrenten ambos héroes. Aquiles prosigue su avance hacia Troya. Al vadear el Escamandro, captura a veinte jóvenes troyanos y los destina a ser sacrificados sobre la tumba de Patroclo. El dios del río intenta detener la carnicería y dar muerte a Aquiles, cuyas víctimas obstruyen su lecho. Hinchando su caudal, se desborda y persigue al héroe; pero Hefesto obliga al dios a volver a su cauce. Aquiles sigue atacando en dirección a las puertas, a fin de cortar la retirada a los troyanos, pero es desviado de su ruta por Apolo, quien lo atrae con un engaño. Al volver a Troya es ya demasiado, tarde; sólo Héctor se halla ante las puertas Esceas. Pero, en el momento de entrar en combate, al ver avanzar a Aquiles, el troyano siente miedo. Dando tres veces la vuelta a la ciudad, Aquiles se lanza a una caza del hombre, que no termina hasta que Zeus, alzando la balanza del Destino, pesa la suerte de Aquiles contra la de Héctor. El platillo de éste se inclina hacia el Hades. Entonces Apolo abandona a Héctor. Entra en escena Atenea e inspira al troyano el deseo fatal de hacer frente a su enemigo. Para ello adopta la figura de Deífobo, hermano del héroe. Héctor cree que éste acude en su ayuda. Desengañado muy pronto, muere, prediciendo a Aquiles que tampoco su hora está lejana. Al expirar, pide a su enemigo que entregue su cadáver a Príamo. Aquiles se niega y lo arrastra atado a su carro tras de perforarle los talones y atarlos con una correa. Luego regresa al campamento, y se celebran los funerales de Patroclo.

Todos los días, Aquiles arrastra alrededor de Troya el cuerpo de su enemigo, el que le arrebató a su llorado amigo Patroclo. Al cabo de doce días, Tetis, por encargo de Zeus, comunica a Aquiles que los dioses se sienten indignados por su falta de respeto a los muertos.

Príamo, que acude en embajada a reclamarle el cadáver de Héctor, es bien recibido por Aquiles, el cual le devuelve a su hijo a cambio de un cuantioso rescate. Tal es el relato de la *Ilíada*.

La *Odisea* nos presenta a Aquiles en el reino de los muertos, donde recorre a grandes zancadas la pradera de asfódelos. En su tomo se apiñan los héroes, sus amigos de la guerra: Áyax, hijo de Telamón, Antíloco, Patroclo, Agamenón. Éste es quien narra a Ulises la muerte de Aquiles, aunque no dice quién fue el autor. Extiéndese principalmente en el relato de los juegos fúnebres que acompañaron sus funerales y la riña que surgió de ellos, motivada por la atribución de las armas del héroe (v. *Ayax, hijo de Telamón y Ulises*).

Completan este ciclo las narraciones posteriores a los poemas homéricos. Viene primero la lucha con la reina de las amazonas, Pentesilea. Esta reina acudió en socorro de Troya, donde llegó en el momento de celebrarse los funerales de Héctor. Comenzó rechazando a los griegos hasta su campamento, pero después Aquiles la hirió mortalmente y, antes de que ella expirara, le descubrió el rostro. Ante tanta belleza, el héroe sintióse sobrecogido de dolor. Su pena fue tan manifiesta —Aquiles era incapaz de disimular sus sentimientos—, que Tersistes se burló de él por enamorarse de una muerta. Aquiles lo mató de un puñetazo.

Relatábase luego la lucha contra el hijo de la Aurora, Memnón, en presencia de las dos madres —Eos, de Memnón, y Tetis, de Aquiles—. Finalmente, su amor por Políxena, una de las hijas de Príamo. Habiéndola visto en ocasión del rescate del cuerpo de Héctor, Aquiles se prendó de ella hasta el extremo de prometer a Príamo que, traicionando a los griegos, se pondría de su parte si el rey consentía en otorgarle a la doncella en matrimonio. Príamo se aviene a ello; el pacto debe sellarse en el templo de Apolo Timbreo, que se levanta a poca distancia de las puertas de Troya. Aquiles acude sin armas, y allí fue donde Paris, oculto detrás de la estatua del dios, lo mató. Entonces los troyanos, apoderándose del cadáver, exigieron por él el mismo rescate que habían pagado por el cuerpo de Héctor. Sin embargo, esta romántica versión del fin del héroe parece tardía. Otros autores cuentan que Aquiles halló la muerte combatiendo, cuando, una vez más, acababa de rechazar a los troyanos hasta los muros de su ciudad. Aparecióse Apolo y le

ordenó retirarse; al no obedecer él, lo había matado de un flechazo. A veces el arquero que dispara la flecha es Paris, pero Apolo dirige el proyectil al único punto vulnerable del cuerpo del héroe: el talón.

En torno a su cuerpo se produjo una lucha tan fiera como la que había seguido a la muerte de Patroclo. Finalmente, Áyax y Ulises lograron conducirlo al campamento, manteniendo al enemigo a distancia. Los funerales fueron celebrados por Tetis y las Musas, o las Ninfas; Atenea ungió el cuerpo con ambrosía para evitar su putrefacción.

Después que los griegos le hubieron erigido una sepultura a la orilla del mar, dícese que Tetis se llevó el cuerpo a la desembocadura del Danubio, a la Isla Blanca, donde Aquiles sigue viviendo una existencia misteriosa. Los marinos que pasaban por las cercanías oían durante el día un continuo crujido de armas, y, por la noche, el ruido del chocar de copas y los cantos de un banquete eterno. Dícese también que, en los Campos Elíseos, Aquiles casó con Medea, o con Ifigenia, Helena o Políxena, y que, antes de la partida de los griegos, tomada ya Troya, una voz salida de la tumba de Aquiles había pedido que sacrificasen a Políxena en memoria del héroe.

El recuerdo de Aquiles quedó muy vivo en la imaginación popular de los griegos, y su culto se difundió por las islas y por el continente asiático, teatro de sus hazañas.

El retrato homérico de Aquiles es el de un joven de gran belleza: cabello rubio, ojos centelleantes y poderosa voz. Desconocedor del miedo, su mayor pasión es la lucha. Es violento y ama la gloria por encima de todo. Pero su carácter tiene facetas más dulces, casi tiernas. Músico, sabe aquietar las preocupaciones con la lira y el canto. Quiere a su amigo Patroclo y a Briseida, con la que lleva una existencia de amor correspondido. Cruel cuando manda ejecutar a los prisioneros troyanos y exige, desde ultratumba, que sacrifiquen a Políxena sobre su sepultura, es hospitalario y llora con Príamo al presentarse éste a reclamarle el cuerpo de su hijo. En los Infiernos se alegra al saber que su hijo Neoptólemo es valeroso. Venera a sus padres, confía en su madre y, cuando conoce la voluntad de los dioses, no demora su ejecución. A pesar de todos estos rasgos humanos, los filósofos helenísticos, y particularmente los estoicos, han considerado a Aquiles como el prototipo del hombre violento,

esclavo de sus pasiones, y se han complacido en contraponerlo a Ulises, el hombre prudente por excelencia. Ya es sabido también el culto que Alejandro tributó a Aquiles, a quien tomó como modelo. Ambos murieron jóvenes.

Aquiles ha inspirado numerosísimas obras literarias de la Antigüedad clásica, desde la *Ilíada* a la *Aquileida*, de Estacio. Figura en varias tragedias, especialmente en la *Ifigenia en Áulide*, de Eurípides.

ARACNE (Ἀράχένη). Aracne es una doncella de Lidia cuyo padre, Idmón, de Colofón, era tintorero. La joven se había granjeado una gran reputación en el arte de tejer y bordar. Las tapicerías que dibujaba eran tan bellas, que las ninfas de la campiña circundante acudían a admirarlas. Su habilidad le valió la fama de ser discípula de Atenea, la diosa de las hilanderas y bordadoras. Pero Aracne no quería deber su talento a nadie más que a sí misma, y desafió a la diosa, la cual aceptó el reto y se le apareció en figura de una anciana. Atenea se limitó primero a advertirla y aconsejarle más modestia, sin lo cual debía temer el enojo de la diosa. Pero Aracne le respondió con insultos. Entonces, la divinidad se descubrió y la competición dio comienzo. Palas representó en el tapiz a los doce dioses del Olimpo en toda su majestad, y, para advertir a su rival, añadió en las cuatro esquinas una representación de cuatro episodios que mostraban la derrota de los mortales que osaban desafiar a los dioses. Aracne trazó en su tela los amores de los olímpicos que no redundan en su honor: Zeus y Europa, Zeus y Dánae, etc. Su labor es perfecta, pero Palas, airada, la rompe y da un golpe con la lanzadera a su rival. Sintiéndose ultrajada, Aracne, presa de desesperación, se ahorca. Atenea no deja que muera, y la transforma en araña, que seguirá hilando y tejiendo en el extremo de su hilo (v. otra tradición en *Falange*).

ÁRCADE (Αρκάς). Árcade es hijo de Zeus y de la ninfa cazadora Calisto, compañera de Ártemis. Según otra versión pasa por ser el hijo del dios Pan. Cuando murió Calisto, amada de Zeus (v. *Calisto*) o, según la versión más extendida, quedó transformada en Osa, Zeus confió el niño a Maya, madre de Hermes, quien lo crió. Por su madre, Árcade era nieto del rey Licaón, que reinaba en el país llamado más tarde Arcadia. Un día Licaón, deseando poner a prueba la clarividencia de Zeus, parece que le sirvió los miembros del niño,

guisados y dispuestos para comer; pero Zeus no cayó en la trampa, y, derribando la mesa, fulminó un rayo contra la casa de Licaón. El rey fue transformado en lobo, y Zeus, reuniendo los miembros de Árcade, le restituyó la vida.

Un día, siendo ya hombre, Árcade encontró en una cacería a su madre en forma de osa, y la persiguió. El animarse refugió en el templo de Zeus «Licio». Árcade penetró tras ella en el sagrado recinto. Pero una ley del país castigaba con la muerte a quien entrase así en el templo. Sin embargo, Zeus se apiadó de ellos, y para evitar que fuesen muertos, los transformó en constelaciones: la Osa y su Guardián (Arturo).

Árcade reinó sobre los pelasgos del Peloponeso, que después de él adoptaron el nombre de arcadios. Sucedió al hijo de Licaón, Níctimo, y enseñó a su pueblo a cultivar el trigo, arte que había aprendido de Triptólemo, a elaborar el pan y a hilar la lana.

Casó con Leanira, hija de Amidas (v. cuad. 5 y art. *Crocón*), de la que tuvo dos hijos, Élato y Afidas (v. una variante en *Crisopelea*). De la ninfa Erato tuvo un tercer hijo, Azán. Entre los tres repartió el reino de Arcadia (v. cuad. 10).

ARES (Ἄρης). Dios de la guerra, identificado con el itálico *Marte*. Era hijo de Zeus y Hera y, como Apolo, Hermes, etc., pertenece a la segunda generación de los Olímpicos (v. cuad. 36). Figura entre los doce grandes dioses, a diferencia de sus hermanas Hebe e Ilitía, que son divinidades secundarias. Desde la época homérica, Ares aparece como el dios de la guerra por excelencia. Es el espíritu de la Batalla, que se goza en la matanza y la sangre. Ante Troya, combate casi siempre al lado de los troyanos, aunque poco le importa la justicia de la causa que defiende; por eso puede ayudar perfectamente a los aqueos. Se representa con coraza y casco, y armado de escudo, lanza y espada. Su talla es sobrehumana y profiere gritos terribles. Generalmente combate a pie, pero también se ve sobre un carro tirado por cuatro corceles. Lo acompañan demonios, que le sirven de escuderos, particularmente Deimo y Fobo (el Temor y el Terror), que son hijos suyos. También se encuentran junto a él Éride (la Discordia) y Enio.

Ares habitaría en Tracia, país semisalvaje, de clima rudo, rico en caballos y recorrido por poblaciones guerreras. También mora allí, por lo menos según cierta tradición, el pueblo de las Amazonas, que

son hijas de Ares. En la propia Grecia, era objeto de un culto particular en Tebas, donde se lo consideraba antepasado de los descendientes de Cadmo. En efecto, allí poseía un manantial, guardado por un dragón que era hijo suyo. Cuando Cadmo quiso coger agua de esta fuente, a fin de realizar un sacrificio, el dragón trató de impedírselo. Cadmo lo mató, y, para expiar aquel delito, hubo de servir a Ares, durante ocho años, en calidad de esclavo (v. *Cadmo*). Pero al expirar el plazo, los dioses casaron a Cadmo con Harmonía, hija de Ares y de Afrodita.

Como es natural, la mayoría de los mitos en que interviene Ares son mitos guerreros, narraciones de combates. Pero no siempre el dios sale vencedor. Por el contrario, parece como si los griegos, desde la época homérica, se hayan complacido en mostrar la fuerza bruta de Ares contenida o burlada por la más inteligente de Heracles o por la viril prudencia de Atenea. Un día en que, en el campo de batalla, ante Troya, combatía al lado de Héctor, se encontró frente a frente con Diomedes. Acometiólo en seguida, pero Atenea, a quien el casco mágico de Hades ha vuelto invisible, se las compone de modo que desvía la lanza del dios, el cual es herido por Diomedes. Ares profiere un alarido espantoso, que oye todo el ejército, y huye al Olimpo, donde Zeus dispone que sea curado. Otra vez, en ocasión de la disputa de los dioses en Troya, Atenea luchó contra Ares, y también lo venció, dejándolo aturdido de una pedrada. Pero esta oposición entre Ares y Atenea no se manifiesta sólo en el ciclo troyano. Cuando Heracles presentó batalla a Cieno, hijo de Ares, éste quiso defender a su vástago, y Atenea, en nombre de la razón, invitó a Ares, todo violencia y cólera, a someterse al Destino, que había dispuesto que Cieno muriese a manos de Heracles, sin que el héroe pudiese ser muerto por nadie. Pero sus palabras resultaron vanas, y Atenea tuvo que intervenir directamente, desviando la lanza del dios. Heracles, aprovechándose de un fallo en la defensa de Ares, lo hirió en un muslo, y Ares huyó cobardemente al Olimpo. Por otra parte, era la segunda vez que Heracles lo hería; la primera había sido ante Pilos, y el héroe incluso le había quitado las armas.

Cuando la amazona Pentesilea, hija suya, fue muerta por Aquiles ante Troya, Ares quiso precipitarse a vengarla, sin atender a los Hados. Zeus hubo de detenerlo con un rayo.

Finalmente, otro infortunio de Ares es su encarcelamiento por los Alóadas, que lo tuvieron, por espacio de trece meses, encadenado y encerrado en una vasija de bronce.

Con un acto de violencia de Ares se relaciona, en la leyenda, el nombre del Areópago, la colina de Atenas donde se reunía el tribunal encargado de juzgar los crímenes de orden religioso. Al pie de la colina había una fuente. En este lugar, Ares vio ün día a Halirrotio, hijo de Posidón y de la ninfa Éurite, que trataba de forzar a Alcipe, la hija que él había tenido con Aglauro. Airado, dio muerte a Halirrotio; pero Posidón lo obligó a comparecer ante un tribunal compuesto por los Olímpicos, en la misma colina a cuyo pie había cometido el crimen. Los dioses absolvieron al homicida.

La leyenda atribuye a Ares muchas aventuras amorosas. La más célebre es, sin duda, la que nos lo presenta unido clandestinamente a la diosa Afrodita (v. este nombre); pero también tuvo muchos hijos con mujeres mortales. La mayoría de ellos fueron hombres violentos, inhospitalarios, que agredían a los caminantes, los mataban o se entregaban a actos de crueldad: Así, tuvo con Pirene tres hijos: Cieno, Diomedes de Tracia, cuyas yeguas comían carne humana, y Licaón. Los tres murieron a manos de Heracles. O bien son héroes secundarios que desempeñan un papel en los mitos guerreros. A veces se le atribuye también la paternidad de Meleagro y la de Driante, que, como aquél, participó en la cacería de Calidón. Finalmente, Ares pasaba por haber procurado a su hijo Enómao las armas con las que éste daba muerte a los pretendientes a la mano de su hija (v. *Pélope* e *Hipodamia)*.

Los animales consagrados a Ares son el perro y el buitre.

ARETUSA (Ἀρέθουσα). Ninfa del Peloponeso y de Sicilia (v. *Alfeo, Náyades*).

ARGENO (Ἄργεννος). Argeno o Argino era un joven de extrema belleza, hijo de Písídice, hija de Leucón (v. cuad. 32), que vivía en Beocia, a orillas del lago Copáis. Un día en que se estaba bañando en el Cefiso, lo vio Agamenón, que se encontraba en Áulide esperando viento favorable para hacerse a la mar, y se enamoró de él. El muchacho huyó, perseguido por el rey, pero, agotadas sus fuerzas, arrojóse al río, ahogándose. Agamenón dispuso funerales magníficos, y en su honor fundó un templo de Ártemis Argenis.

ARGIREA (Ἀργυρᾶ). Argirea es la ninfa de una fuente arcadia. Amaba a un joven y hermoso pastor llamado Selemno. Su amor duró mientras Selemno fue joven; pero cuando hubo perdido su belleza, lo abandonó. El pastor murió de desesperación y Afrodita lo transformó en río. Pero como, a pesar de la transformación, seguía penando por su amor, Afrodita le concedió el privilegio de olvidar todas sus penas. Por eso todos los que, hombres o mujeres, se bañan en el Selemno, olvidan sus pesares amorosos.

ARGO (Ἄργος). **1.** La leyenda cita a un primer Argo, hijo de Zeus y de Níobe, descendiente, por su madre, de Océano y Tetis (v. cuad. 38). Níobe fue la primera mujer mortal a quien Zeus dio hijos. A Argo le correspondió el reino del Peloponeso, que llamó «Argos» —nombre que ha quedado a la ciudad y a la Argólide, que la rodea —. Casó con Evadne, hija de Estrimón y Neera (o de la Oceánide Peito), de la que tuvo cuatro hijos (v. cuad. 39 y, para otra tradición, cuad. 38). Se cree que Argo introdujo en Grecia el arte de cultivar y sembrar el trigo.

2. Pero el Argo de más celebridad —designado a veces por la forma latinizada *Argus*— es el biznieto del anterior. Según unos, sólo tenía un ojo; según otros, poseía cuatro, dos que miraban hacia delante y dos hacia atrás. Finalmente, otras versiones le atribuyen una infinidad de órganos visuales distribuidos por todo el *cuerpo*. Dotado de prodigiosa fuerza, libró a Arcadia de un toro que asolaba el país. Después lo desolló y se vistió con su piel. También dio muerte a un sátiro que atropellaba a los arcadios y les robaba los ganados. Mató asimismo a Equidna, monstruosa hija del Tártaro y de Gea (la Tierra), que se apoderaba de los viandantes. Sorprendióla durmiendo y acabó con ella (v. también *Equidna*). Hera le encargó luego la guarda de la vaca Io, de la que estaba celosa (v. *Io*). Para ello, Argo ató el animal a un olivo que crecía en un bosque sagrado de Micenas. Gracias a sus múltiples ojos, podía vigilarla, puesto que sólo «dormían» la mitad: siempre tenía igual número de ojos abiertos que cerrados. Pero Hermes recibió de Zeus la orden de liberar a su amante Io. Las leyendas discrepan acerca de la manera que empleó el dios para hacerlo, ora se dice que mató a Argo de una pedrada disparada desde lejos, ora que lo durmió tocando la flauta de Pan, ora, en fin, que lo sumió en un sueño mágico valiéndose de su varita divina. Sea como fuere, Hermes mató a

Argo, y Hera, para inmortalizar al que le había servido, trasladó sus ojos al plumaje del ave que le estaba consagrada: el pavo real.

3. Hay un tercer Argo, hijo de Frixo y de Calcíope. Había nacido en Cólquide, donde fue criado, pero la abandonó para ir a reclamar la herencia de su abuelo Atamante (v. *Frixo*). Un naufragio lo arrojó a la isla de Aria, donde lo recogieron los argonautas, así como a sus hermanos Frontis, Melas y Citisoro. Otra versión sitúa el encuentro de Jasón y Argo en la tierra de Eetes, la Cólquide. Parece que él, por mediación de su madre, provocó la primera entrevista entre Jasón y Medea. Marchóse con los Argonautas y, ya en Grecia, casó con la hija de Admeto, Perimela, de la cual tuvo un hijo: Magnes (v. cuad. 32).

4. El Argo que construyó la nave *Argo* (v. *Argonautas*) y participó en la expedición del vellocino de oro, es un cuarto personaje, que a veces se distingue de los anteriores —y entonces es considerado como hijo de Arestor, filiación, por otra parte, atribuida también a Argo 2—, y a veces se confunde con el hijo de Frixo (v. anteriormente, 3).

ARGONAUTAS (Ἀργοναῦται). Se da el nombre de Argonautas a los compañeros de Jasón asociados a éste en la busca del vellocino de oro. Sobre los orígenes de esta expedición véase *Jasón*. El nombre de «Argonautas» proviene del de la nave que conducía a los héroes, *Argo*, y que significa «Rápido»; pero al mismo tiempo recuerda el de su constructor Argo (v. este nombre).

I. *Los Argonautas*. Varios «catálogos» nos han conservado la lista de los Argonautas, que habían acudido a la noticia, difundida mediante heraldo por toda Grecia, de que Jasón organizaba un viaje a la Cólquide. Estas listas difieren sensiblemente unas de otras, y reflejan las distintas épocas de la leyenda. Dos de ellas nos interesan de modo especial porque son en buena parte independientes entre sí: la de Apolonio de Rodas y la de Apolodoro. El número de los argonautas es relativamente fijo: de cincuenta a cincuenta y cinco. El barco había sido construido para cincuenta remeros.

Cierto número de nombres son comunes a las dos listas, y representan el fondo más estable de la leyenda. Además de Jasón, que mandaba la expedición, son: Argo, hijo de Frixo —o, según otros, de Arestor—, el constructor de la nave; Tifis, hijo de Hagnias, el piloto. Tifis había aceptado el cargo obedeciendo una orden de

Atenea, quien lo había instruido en el arte, desconocido aún, de la navegación. Cuando murió, en el país de los mariandinos (v. más adelante), fue reemplazado por Ergino, hijo de Posidón. Seguía luego Orfeo, el músico tracio, cuya misión era marcar la cadencia a los remeros. Se afirmaba que los dioses le habían ordenado que se embarcara en el *Argo* para que sus cantos sirviesen de antídoto a las seducciones de las Sirenas (v. más adelante). En la tripulación figuraban varios adivinos: Idmón, hijo de Abante; Anfiarao y, por lo menos en la lista de Apolonio, el lapíta Mopso (v. este nombre). Seguían luego los dos hijos de Bóreas, Zetes y Calais; los dos de Zeus y Leda, Cástor y Pólux, y sus dos primos, los hijos de Afareo, Idas y Linceo. El heraldo de la expedición era Etálides, hijo de Hermes. Apolodoro omite su nombre. Todos estos héroes desempeñan un papel activo en las aventuras del *Argo*. Los que vienen luego suelen ser simples comparsas: Admeto, hijo de Feres; Acasto, hijo de Pelias, que acompañó a su primo Jasón desobedeciendo la orden de su padre; Periclímeno, hijo de Neleo; Asterio (o Asterión), hijo de Cometes; el lapita Polifemo, hijo de Élato; Ceneo, o tal vez su hijo Corono; Éurito, hijo de Hermes y —en Apolonio— su hermano Equión; Augias, hijo de Helio, rey de Élide, hermano de Eetes, que participó en la expedición impulsado, según se dice, por el deseo de ver a su hermano, a quien no conocía; Cefeo, hijo de Áleo, y —sólo en Apolonio— su hermano Anfidamante; Palemonio, hijo de Hefesto o de Etolo; Eufemo, hijo de Posidón; Peleo y su hermano Telamón, ambos hijos de Éaco; Ífito, hijo de Náubolo; Peante, padre de Filoctetes. Éste es mencionado por Valerio Flaco e Higino. Vienen a continuación Ificlo, hijo de Testio, y su sobrino Meleagro; Butes, hijo de Teleonte y —únicamente en Apolonio— el hijo de otro Teleonte, Eribotes. Apolodoro y Apolonio concuerdan en citar a Heracles, cuyo nombre va ligado a un episodio de la navegación, el rapto de Hilas; pero respecto a éste la tradición dista mucho de ser unánime (v. *Heracles*). Finalmente, los dos mencionan en sus listas a Anceo, hijo de Licurgo.

Los siguientes nombres no figuran en la relación de Apolodoro: tres de los hijos de Pero: Tálao, Areo y Leódoco (v. cuad. 1); Ificlo, hijo de Fílaco; Euridamante, hijo de Ctímeno; Falero, hijo de Alcón; un ateniense, Fliante (o Fliunte), hijo de Dioniso —en vez de

Fliante, Apolodoro cita otros dos hijos del mismo dios: Fano y Estáfilo—; Nauplio, que, por razones de cronología, Apolonio distingue del padre de Palamedes; Oileo, padre de Áyax «el Menor». Entre los parientes de Meleagro, cuyos nombres quedan ya consignados, Apolonio añade el hijo de Portaón, Laocoonte, que no figura en Apolodoro. Vienen luego Euritión, hijo de Iro; Clitio e ífito, hijos de Éurito; Canto, hijo de Caneto; Asterio y Anfión, hijos de Hiperasio.

En cambio, Apolodoro menciona los héroes siguientes, no citados por Apolonio: además de Fano y Estáfilo (v. anteriormente), Áctor, hijo de Hípaso; Laertes y su suegro Autólico; Euríalo, hijo de Mecisteo, que pertenece al ciclo troyano, así como Peneleo, hijo de Hipalmo; Leito, hijo de Alectrión; luego Atalanta, la única mujer de la tripulación; Teseo, en cuya leyenda esta expedición es solo un episodio introducido artificial y tardíamente; Mecenio, hijo de Áctor, el cual lo es de Deyón y no hay que confundirlo con el Áctor hijo de Hípaso (v. anteriormente) y, por fin, dos hijos de Ares: Ascálafo y Yálmeno.

Además, la fantasía de los diversos escoliastas y de los poetas tardíos ha acumulado a la lista de los Argonautas nombres de gran prestigio, no citados ni por Apolonio ni por Apolodoro: por ejemplo, Tideo, el médico Asclepio, el músico Filamón; Néstor, que figura sólo en el poema de Valerio Flaco; Pirítoo, compañero inseparable de Téseo y cuya presencia se explica por la introducción de éste en la leyenda, de igual modo que se explica por la de Heracles, la mención de su hijo Hilo —lo cual contradice las cronologías habitualmente establecidas—, de Yolao, de Ifis, hermano de Euristeo, e incluso (sólo en Higino) del hermano gemelo de Heracles: Ificles. Valerio Flaco cita un tal Clímeno, tío de Meleagro, considerado más generalmente como hermano del héroe (v. cuad. 27). Finalmente, Higino es el único en nombrar a Hipálcimo, hijo de Pélope y de Hipodamía —pero que no figura en las genealogías corrientes—, Deucalión el cretense, padre de Idomeneo, y un héroe cuyo nombre, mutilado, parece ser Tersanor, hijo de la Leucótea, que fue transformada en heliotropo (v. *Clitia*).

II. *La navegación*. El barco fue construido en Págasas, puerto de Tesalia, por Argo (v. este nombre, 4), ayudado por la diosa Atenea. La madera procedía del Pelión, excepto la pieza de proa, que aportó

la diosa y que era un trozo de roble sagrado de Dodona. Ella misma la había tallado, dotándola de la palabra, hasta el punto de que era capaz de profetizar.

El *Argo* fue botado por los héroes, en medio de gran concurrencia en Ja playa de Págasas, donde se embarcaron después de ofrecer un sacrificio a Apolo. Los presagios eran favorables: interpretados por Idmón, declararon que todos regresarían sanos y salvos excepto el propio Idmón, que perecería durante el viaje.

La primera escala fue la isla de Lemnos. A la sazón no había en ella más que mujeres, puesto que habían dado muerte a todos los hombres (v. *Toante, Hipsipila, Afrodita*, etc.). Los Argonautas se unieron a ellas y les dieron hijos. Al dejarlas, pusieron rumbo a la isla de Samotracia, donde, aconsejados por Orfeo, se iniciaron en los misterios. Luego, adentrándose en el Helesponto, llegaron a la isla de Cícico, en el país de los doliones, cuyo rey se llamaba asimismo Cícico. El pueblo los recibió hospitalariamente, y el rey los invitó a un banquete, dándoles diversas pruebas de amistad. A la noche siguiente los héroes se hicieron a la vela, pero levantáronse vientos contrarios y, sin saberlo, antes del alba tomaron tierra nuevamente en la costa de los doliones. Éstos, sin darse cuenta de que eran sus huéspedes de la víspera que volvían, los tomaron por piratas pelasgos que, como ocurría frecuentemente, iban a atacar su país. Entablóse una batalla, y, atraído por el estrépito, el rey Cícico acudió en ayuda de sus súbditos pero no tardó en caer muerto a manos del propio Jasón, que le atravesó el pecho con su lanza. Los demás héroes causaron una enorme matanza entre sus adversarios; pero, al amanecer, las dos partes se dieron cuenta de su error, y todos prorrumpieron en lamentos. Jasón dispuso magníficos funerales para Cícico, y, por espacio de tres días, los argonautas lanzaron lamentaciones rituales y celebraron juegos en su honor. Mientras, la joven esposa de Cícico, Clite, se ahorcaba de desesperación. Las ninfas la lloraron con tal desconsuelo, que sus lágrimas originaron una fuente, que tomó su nombre. Antes de partir, como una tempestad Ies impedía hacerse a la mar, los Argonautas erigieron en la cumbre del monte Díndimo, que domina Cícico, una estatua a Cibeles, la madre de los dioses.

La siguiente etapa los condujo más al Este, a la costa de Misia, cuyos moradores los acogieron con regalos. Mientras los héroes

estaban ocupados preparando la comida, Heracles, que había roto su remo durante la travesía —tanto era el vigor con que lo manejaba— fue al bosque vecino en busca de un árbol apropiado para fabricar otro. Hilas, un joven a quien quería y que se había embarcado con él en el *Argo*, hubo de ir a buscar agua potable para preparar la comida. A la vera de la fuente encontróse con las ninfas que bailaban, las cuales, maravilladas de su belleza, lo atrajeron hasta el manantial, donde se ahogó. Poiifemo, uno de los Argonautas, oyó el grito del niño en el momento en que desaparecía bajo el agua. Precipitóse en su auxilio y, en el camino, encontró a Heracles, que volvía del bosque. Ambos salieron en busca de Hilas. Se pasaron toda la noche vagando por el bosque; cuando por la madrugada, el barco zarpó, no se hallaron a bordo. Así, pues, los argonautas hubieron de proseguir su viaje sin Heracles ni Polifemo, porque los Destinos habían dispuesto que ios dos héroes no participasen en la conquista del vellocino. Polifemo fundó en aquellas cercanías la ciudad de Cíos, y Heráeles continuó solo sus hazañas (v. *Hilas* y *Heracles*).

El *Argo* llegó luego al país de los Bébrices, donde reinaba Ámico (v. su leyenda). Después de la derrota de Ámico por Pólux, según ciertas tradiciones, trabóse una batalla entre Argonautas y Bébrictó, en la que éstos perdieron mucha gente y terminaron por huir en todas direcciones.

Al día siguiente, los Argonautas volvieron a emprender la marcha y, azotados por una tempestad antes de entrar, en el Bosforo, hubieron de hacer escala en la costa de Tracia, o sea, en la orilla europea del Helesponto, con lo que dieron en el país de Fineo. Fineo era un adivino ciego, hijo de Posidón; sobre él pesaba una singular maldición de los dioses: cada vez que le ponían delante una mesa repleta de manjares, las Harpías, seres mitad mujer, mitad ave, se precipitaban sobre las viandas, se llevaban parte de ellas y ensuciaban el resto con sus excrementos. Los Argonautas pidieron a Fineo que los informase acerca del resultado de su expedición, pero el adivino no quiso responderles antes de que ellos lo hubiesen librado de las Harpías. Los Argonautas le dijeron entonces que se sentara a la mesa, y las Harpías irrumpieron; Calais y Zetes, que en su calidad de hijos del dios del viento eran alados, se precipitaron en su persecución, hasta que las Harpías, agotadas, prometieron por

el Éstige que no molestarían más al rey Fineo. Liberado de aquella maldición, el adivino reveló a los Argonautas una parte de lo por venir, la que les estaba permitido conocer, y púsolos en guardia contra un peligro que no tardaría en amenazarles: las Rocas Azules (las Cianeas), unos escollos flotantes que entrechocaban. Para saber sí podrán pasar en medio de ellos, Fineo les aconseja que se hagan preceder por una paloma; si ésta logra salvar el obstáculo, podrán seguirla sin riesgo; pero si los escollos se cierran sobre el ave, es que la voluntad de los dioses no les será propicia, y será obrar con sensatez abandonar la empresa. Después les suministra algunas indicaciones sobre los hitos principales de su ruta.

Oído este oráculo, los Argonautas reanudaron su camino. Al llegar frente a las Rocas Azules, llamadas también las Simplégades, es decir, las «Rocas que entrechocan», soltaron una paloma, que logró franquear el paso; pero las peñas, al cerrarse, arrancaron las plumas más salientes de su cola. Los héroes aguardaron a que las rocas se hubiesen apartado de nuevo, y se lanzaron a su vez. La nave salió sana y salva, pero la popa quedó ligeramente averiada, como había ocurrido con la cola de la paloma. Desde entonces, las Rocas Azules han permanecido inmóviles, pues era voluntad del Destino que su movilidad cesara en cuanto un barco consiguiera franquearlas.

Habiendo penetrado los Argonautas de este modo en el Ponto Euxino —Mar Negro—, llegaron al país de los Mariandinos, cuyo rey, Lico, los acogió favorablemente. Allí, en el curso de una cacería, murió el adivino Idmón, herido por un jabalí. También murió el piloto Tifis, que fue reemplazado en el timón por Anceo. Después, los argonautas dejaron atrás la desembocadura del Termodonte —río en cuyas orillas se dice a veces que habitaban las Amazonas—, y luego costearon el Cáucaso y llegaron a Cólquide, en la desembocadura del Fasis, término de su viaje.

Los héroes desembarcaron, y Jasón se presentó al rey Eetes, exponiéndole el encargo que lé confiara Pelias. El rey no se negó a entregarle el vellocino de oro, pero puso como condición que el héroe, sin ayuda de nadie, había de poner el yugo a dos toros de pezuñas de bronce, que despedían fuego por los ollares. Estos toros monstruosos, presente de Hefesto a Eetes, jamás habían conocido el yugo. Una vez realizada esta primera prueba, Jasón debería trabajar

un campo y sembrar los dientes de un dragón (se trataba del resto de los dientes del dragón de Ares, de Tebas, que Atenea había dado a Eetes) (v. *Cadmo* y *Ares*).

Jasón se preguntaba cómo lograría imponer el yugo a los monstruos cuando Medea, hija del rey, en quien se había encendido una viva pasión por él, acudió en su ayuda. Empezó haciéndole prometer que la tomaría por esposa si gracias a ella superaba las pruebas impuestas por su padre, y que la llevaría a Grecia. Jasón se lo prometió, y entonces Medea le dio un bálsamo mágico —pues la doncella era experta en las artes ocultas—, con el que debería untar su escudo y su cuerpo antes de habérselas con los toros de Hefesto. Este bálsamo poseía la virtud de volver invulnerable al hierro y al fuego a quien estuviese impregnado de él, y su invulnerabilidad debía durar un día entero. Además, le reveló que los dientes del dragón harían brotar una hueste de hombres armados que tratarían de matarlo y que él no tendría que hacer otra cosa sino, desde lejos, lanzar una piedra en el centro del grupo. Entonces los hombres se arrojarían unos contra otros, culpándose mutuamente de haber lanzado la piedra, y morirían víctimas de sus propios golpes.

Así prevenido, Jasón consiguió colocar a los toros bajo el yugo, uncirlos al arado y, sucesivamente, arar el campo y sembrar los clientes de dragón. Luego, ocultándose, lapidó de lejos a los hombres que nacieron de esta extraña siembra. Comenzaron ellos a pelear entre sí, y Jasón se aprovechó del desorden y dio muerte a iodos.

Pero Eetes no cumplió su promesa; intentó incendiar el *Argo* y asesinar a su tripulación; sin embargo, antes de que hubiese tenido tiempo de realizar su proyecto, Jasón, guiado por Medea, se había apoderado del vellocino —los sortilegios de la doncella habían dormido al dragón encargado de su custodia— y, finalmente, se había dado a la fuga.

Cuando Eetes descubrió que Jasón había huido con el vellocino y su hija, se lanzó en persecución del barco. Medea, que lo había previsto, mató a su hermano Apsirto, que la acompañaba, y dispersó sus miembros por el camino. Eetes perdió el tiempo recogiéndolos, y, cuando hubo terminado, era ya demasiado tarde para pensar en dar alcance a los fugitivos. Por eso, con los miembros de su hijo, abordó en el puerto más cercano, que era el de Tomes, en la costa

occidental del Ponto Euxino, y enterró allí al niño; pero antes de regresar a Cólquide, envió a varios grupos de sus súbditos en persecución del *Argo*, advirtiéndoles que si no traían a Medea, morirían en su lugar.

Según otra versión, Apsirto había sido enviado por Eetes en persecución de su hermana, pero Jasón lo había matado a traición, ayudado por Medea, en un templo consagrado a Ártemis en la desembocadura del Danubio (Istro). Sea como fuere, los Argonautas prosiguieron su ruta hacia el Danubio, remontando el río hasta el Adriático —en la época en que fue elaborada esta versión de la leyenda, el Danubio, o Istro, era considerado como una arteria fluvial que comunicaba el Ponto Euxino con el Adriático—. Zeus, enojado por el asesinato de Apsirto, envió una tempestad, que alejó el barco de su ruta. Éste se puso a hablar y reveló la cólera de Zeus, añadiendo que no se aplacaría hasta que los argonautas hubiesen sido purificados por Circe. Entonces la nave remontó el Efidano (río Po) y el Ródano, a través del país de los ligures y el de los celtas. De allí volvió al Mediterráneo, y, contorneando Cerdeña, llegó a la isla de Eea, reino de Circe —sin duda, la península de monte Circeo, al norte de Gaeta, entre el Lacio y la Campania—. Allí, la maga, que, como Eetes, era hija del Sol, y, por tanto, tía de Medea, purificó al héroe y celebró una larga entrevista con la doncella, pero se negó en absoluto a acoger en su palacio a Jasón. La nave reanudó su camino errante, y, guiado por la propia Tetis, por orden de Hera, atravesó el mar de las Sirenas. Allí Orfeo cantó una melodía tan hermosa, que los héroes no sintieron deseos de acudir a la llamada de las sirenas (v. este nombre). Sólo uno de ellos, Butes, llegó a nado hasta la roca de las encantadoras; pero Afrodita lo salvó instalándolo en Lilibeo (hoy Marsala), en la costa occidental de Sicilia.

Luego la nave *Argo* pasa por el estrecho de Caribdis y Estila y por las islas errantes (sin duda, las Lípari), por encima de las cuales se levantaba una negra humareda. Finalmente, llegaron a Corcira (hoy Corfú), el país de los feacios, cuyo rey era Alcínoo; en él encontraron un grupo de coicos, lanzados por Eetes en su persecución y que pidieron a Alcínoo la entrega de Medea. El rey, después de haber consultado con su esposa Arete respondió que accedería si, después de ser examinada, se comprobaba que Medea

era virgen; pero que si era ya la esposa de Jasón, debería permanecer con él. Arete comunicó en secreto a Medea la decisión de Alcínoo, y Jasón se apresuró a llenar la condición que había de salvar a la muchacha, por lo cual el rey no tuvo más remedio que negarse a entregarla. Los de Cólquide, no atreviéndose a volver a su patria, se establecieron en tierra de los feacios, y los Argonautas volvieron a hacerse a la mar.

Apenas habían salido de Corcira, una tempestad los arrastró hacia las Sirtes, en la costa de Libia. Allí tuvieron que transportar el barco a hombros hasta el lago Tritonis. Gracias a Tritón, el dios del lago, encuentran una salida al mar y reanudan su viaje rumbo a Creta. Pero en el curso de este episodio han perdido dos compañeros: Canto y Mopso (quienes, por otra parte, no figuran en todas las relaciones de los Argonautas transmitidas por la tradición [v. anteriormente, p. 47]).

Al desembarcar en Creta se topan con un gigante, Talo, especie de monstruoso autómata construido por Hefesto y al que Minos había confiado la misión de defender la isla contra cualquier desembarco (v. *Talo*). Arrancaba enormes rocas de la orilla y las lanzaba, de lejos, contra los barcos que pasaban, para alejarlos de la costa. Tres veces al día daba la vuelta a la isla. El gigante era invulnerable, pero tenía en el tobillo, bajo una gruesa piel, una vena en que radicaba su vida; si esta vena llegaba a abrirse, Talo moriría. Medea venció al gigante con sus artes mágicas y lo volvió furioso enviándole visiones engañosas; el resultado fue que Talo se desgarró la vena del tobillo contra una roca, y murió en el acto. Los Argonautas desembarcaron y pasaron la noche en la playa; a la mañana siguiente partieron de nuevo, después de haber erigido un santuario a Atenea Minoica.

En el mar de Creta se vieron de pronto sumidos en una noche opaca y misteriosa que les deparó grandísimos peligros. Jasón imploró a Febo, pidiéndole les mostrase la ruta en aquellas tinieblas. Febo Apolo acogió su ruego y lanzó una llama que Ies permitió ver, muy cerca de la nave, una islita del grupo de las Espóradas, donde pudieron anclar y a la que dieron el nombre de Ánafe (isla de la Revelación), edificando en ella un santuario a Febo Radiante. Pero en este islote rocoso faltaban las ofrendas necesarias para celebrar dignamente el sacrificio inaugural, y, así, hicieron las

libaciones rituales con vino, en vez de agua. Al verlo, las criadas feacias que Arete había dado a Medea como regalo de boda, se echaron a reír y prorrumpieron en bromas atrevidas dirigidas a los Argonautas. Estos replicaron con otras, dando origen a una escena jocosa que se repite en la isla cada vez que se celebra un sacrificio en honor de Apolo.

A continuación, los Argonautas hicieron escala en Egina y, costeando la isla de Eubea, llegaron a Yolco, tras haber terminado su periplo en cuatro meses y trayendo el toisón de oro. Luego Jasón condujo la nave *Argo* a Corinto, donde la consagró como exvoto a Posidón.

Esta leyenda, muy compleja, es anterior, en su núcleo primitivo, a la redacción de la *Odisea*, la cual registra las hazañas de Jasón. Para nosotros, su celebridad se debe principalmente al largo poema erudito de Apolonio de Rodas, que la narra en detalle. En la Antigüedad gozó de gran popularidad y acabó por constituir un ciclo al que se vincularon, mejor o peor, gran número de leyendas locales. Al igual que de los poemas homéricos, de las aventuras del *Argo* se extrajeron obras teatrales y poemas de toda clase. Sobre todo, el tema de Medea sedujo a los poetas (v. *Medea* y *Jasón*).

ARIADNA (Ἀριάδνα), Ariadna es hija de Minos y Pasífae (v. cuad. 28). Cuando Teseo llegó a Creta a combatir al Minotauro (v. *Teseo*), Ariadna lo vio y se enamoró perdidamente de él. Para permitirle encontrar el camino en el Laberinto, la prisión del Minotauro, le dio un ovillo, cuyo hilo fue devanando y sirvió para indicarle el camino de regreso. Luego huyó con él, a fin de escapar a la ira de Minos, pero no llegó a Atenas. En una escala en la isla de Naxos, Teseo la abandonó, dormida, en la orilla. Las explicaciones que se dan de esta traición varían según los autores: sea porque Teseo amara a otra mujer, sea por una orden de los dioses, porque los Destinos no le permitían casarse con ella. Pero Ariadna, al despertar a la mañana siguiente y ver las velas de su amante que desaparecían a lo lejos, no se sumió por mucho tiempo en su dolor. Pronto llegaron Dioniso y su cortejo, el dios en un carro tirado por panteras. Fascinado por la belleza de la joven, Dioniso casó con ella y la condujo al Olimpo.

Como regalo de boda, le dio una diadema de oro, obra de Hefesto. Esta diadema se convirtió más tarde en una constelación

(v. también *Teseo*).

Ariadna tuvo hijos con Dioniso: Toante, Estáfilo, Enopión y Pepareto. Otra tradición cuenta que Ariadna fue muerta en la isla de Día (posteriormente identificada con Naxos) por la diosa Ártemis, cumpliendo una orden de Dioniso (v. otras versiones de la leyenda de Ariadna en *Teseo*).

ARIÓN (Ἀρείων). Arión es el nombre del caballo de Adrasto en la primera expedición contra Tebas. A él debió Adrasto su salvación, el único de cuantos héroes participaron en aquella campaña. Después de la derrota del ejército argivo, Arión llevó rápidamente a su amo lejos del campo de batalla, y lo depositó en lugar seguro, en Ática, cerca de Colono. Ya la velocidad de Arión se había antes manifestado en los juegos fúnebres instituidos en honor de Arquémoro (v. *Anfiarao*).

Sobre el origen de Arión se contaba la siguiente leyenda. Cuando Deméter, andaba buscando a su hija, raptada por su tío Hades (v. *Perséfone*), Posidón, que la amaba, la seguía por doquier. Para escapar a él, Deméter ideó transformarse en yegua y ocultarse entre los caballos del rey Onco, en Telpusa, Arcadia. Mas Posidón no se dejó engañar, y, adoptando la figura de caballo, se unió a la diosa. De la unión nacieron una niña, cuyo nombre estaba prohibido pronunciar —era llamada la Señora o el Ama—, y un caballo: Arión. Este caballo perteneció primero a Onco, y luego, a Heracles, a quien sirvió en la expedición contra Élide y la lucha contra Cieno.

ARIÓN (Ἀρίων). Arión era un músico de Lesbos que había sido autorizado por su amo, el tirano de Corinto Periandro, a recorrer la Magna Grecia y Sicilia y ganar dinero cantando. Al cabo de un tiempo quiso regresar a Corinto; pero algunos esclavos y marineros del barco que lo transportaba urdieron una conjura para asesinarlo y apoderarse de su dinero. Entonces se le apareció Apolo en sueños, vestido de citaredo, y le aconsejó que se previniese contra sus enemigos, prometiéndole su ayuda. Cuando Arión fue atacado por los conjurados, les pidió la gracia de que lo dejaron cantar por última vez, a lo cual accedieron ellos. A su voz acudieron los delfines, que son los favoritos de Apolo, y entonces Arión, confiando en el dios, se arrojó al mar. Un delfín lo recogió y lo condujo, montado en su lomo, hasta el cabo Ténaro. Ya en tierra, el músico dedicó un exvoto a Apolo y regresó a Corinto, donde contó

al tirano su aventura. Mientras tanto, la nave que conducía a los asesinos no tardó en arribar a Corinto, y Periandro preguntó a los marineros qué era de Arión. Ellos respondieron que había muerto por el camino; pero Arión se presentó y los delincuentes fueron crucificados, o, según otros, empalados. Apolo, en memoria del lance, transformó en constelación la lira de Arión y el compasivo delfín.

ARISTEAS (Ἀριστέας). El poeta Aristeas de Proconeso, personaje mitad mítico, mitad histórico, murió en un taller de batanero. Cuando sus amigos se presentaron a buscar su cadáver, éste había desaparecido y fue imposible encontrarlo. Unos viajeros dijeron aquel mismo día, al llegar a la ciudad, que habían hallado en camino a Aristeas, que se dirigía hacia Cícico. Reaparece a intervalos diferentes y en distintos lugares. Siete años más tarde volvió y escribió su poema de los *Arímaspos*. Parece que durante estos siete años acompañó a Apolo al país místico de los Hiperbóreos. Terminado su poema, desapareció nuevamente.

ARISTEO (Ἀριστᾶιος). Hijo de la ninfa Cirene, hija del rey de los lapitas Hipseo, quien, a su vez, lo era de la náyade Creúsa y del dios-río
tesalio Peneo (véase cuad. 23). Cazando un día en el valle del Pelión, Apolo vio a Cirene y la raptó, llevándosela en su carro de oro a Libia (v. *Cirene*), donde ella le dio un hijo: Aristeo. Al nacer el niño, Apolo lo confió a su bisabuela Gea (Creúsa era hija de Gea y de Posidón) y a las Estaciones (las *Horas*). Según otra tradición, Aristeo fue robado por el centauro Quirón, y las Musas completaron su educación enseñándole las artes de la medicina y de la adivinación. Confiáronle el cuidado de sus rebaños de carneros, que pacían en la llanura de Ptía (Tesalia). Las ninfas lo adiestraron también en las faenas de la lechería y la apicultura, así como en el cultivo de la vid. Él, a su vez, enseñó a los hombres lo que había aprendido de las diosas.

Casó con la hija de Cadmo, Autónoe, que le dio por hijo a Acteón. Asimismo se le atribuyen numerosos inventos relativos a la caza, especialmente los fosos y las redes. Como él, Acteón será cazador, lo cual, al fin, provocará su pérdida (v. su leyenda).

Virgilio cuenta que un día Aristeo persiguió a Eurídice, esposa de Orfeo, por la orilla de un rio. Eurídice, al huir, fue mordida por

lina serpiente y murió. Esta muerte provocó la cólera de los dioses contra Aristeo, y lo castigaron enviando una epidemia a sus abejas. Desesperado, pidió auxilio a su madre, la ninfa Cirene, que habitaba bajo las aguas del Peneo, en un palacio de cristal. Admitido en su presencia, Aristeo escuchó de labios de su madre valiosos consejos. Díjole que sólo el dios marino Proteo sabría explicarle la causa de la desgracia que le atribulaba. Aristeo se fue a consultar a Proteo y lo sorprendió descansando sobre una roca, en medio del rebaño de focas que guardaba por cuenta de Posidón. Encadenólo y así le obligó a responder, ya que Proteo rehuía a los interrogadores. Esta vez reveló a Aristeo que los dioses lo castigaban por la muerte de Eurídice, y le dio consejos sobre la manera de obtener nuevos enjambres.

También se cuenta que Aristeo, junto a Dioniso, tomó parte en la conquista de la India al frente de un ejército arcadio. Durante una peste que asolaba las Cicladas, en la estación en que Sirio hace los días más calurosos del año, los habitantes pidieron a Aristeo un remedio contra la plaga. Por orden de su padre, consintió en socorrer a aquellos desventurados y se estableció en Ceos, donde erigió un gran altar a Zeus y ofreció diariamente sacrificios a este dios y a Sirio. Zeus, conmovido por sus ruegos, envió los vientos etesios, que refrescan la atmósfera y ahuyentan el aire viciado. Desde entonces se levanta este viento cada año en la estación calurosa y purifica la atmósfera de las Cicladas.

Aristeo era honrado en Arcadia —donde él había introducido la cría/le las abejas— y en Libia, en el país de Cirene, adonde se decía que había seguido a su madre y en donde había plantado la preciosa planta llamada *silphium*, de la que se extraía un medicamento y una especia.

ARISTODEMO (Ἀριστόδημος). Aristodemo es uno de los Heraclidas; es hijo de Aristómaco, biznieto éste de Heracles (v. cuad. 18). Tiene por hermanos a Témeno y Cresfontes, los conquistadores del Peloponeso. Hallándose con su hermano Témeno en Naupacto, mientras se preparaba la flota y el ejército destinados a emprender esta conquista, Aristodemo fue muerto por un rayo a petición de Apolo, deseoso de castigarlo por no haber consultado el oráculo de Delfos. Otra tradición pretende que murió a manos de los hijos de Pílades y Electra, Medonte y Estrofio. Finalmente, los

laconios aseguraban que no había sido muerto, antes bien, había participado con sus hermanos en la conquista, recibiendo en el reparto la Laconia, donde había reinado, dejando el trono, al morir, a sus dos hijos Eurístenes y Proeles, habidos de Argía, hija de Autesión (v. *Teras* y cuad. 35).

ARQUELAO (Ἀρχέλαος). Arquelao es hijo de Témeno y uno de los descendientes de Heracles (v. cuad. 18). Expulsado por sus hermanos de la ciudad de Argos, trasladóse a Macedonia, junto al rey Ciseo, el cual se hallaba a la sazón sitiado por sus enemigos y a punto de ser aniquilado. Ciseo prometió a Arquelao su hija y su reinó si conseguía liberarlo. Fiel al ejemplo de su antepasado Heracles, Arquelao restableció la situación en un solo combate y salvó a Ciseo. Éste, influido por malos consejeros, le negó la prometida recompensa, y, para borrar toda huella de su mala fe, dispuso el asesinato de Arquelao. Para ello, mandó cavar un gran foso, lo llenó de brasas ardientes, y lo recubrió luego con ramaje ligero, con la intención de que Arquelao pereciese en él. Sin embargo, éste, prevenido por un esclavo del rey, pidió a Ciseo una entrevista secreta y lo precipitó en el foso. Luego, cumpliendo una orden de un oráculo de Apolo, abandonó la ciudad, siguiendo una cabra que encontró en camino. El animal lo condujo al emplazamiento de la ciudad de Ege (Macedonia). Allí fundó Arquelao la ciudad y le dio el nombre de Ege, en honor de la cabra que lo había guiado (del griego αἴξ). Arquelao pasaba por ser antepasado directo de Alejandro de Macedonia.

ARQUÉMORO. V. *Anfiarao*.

ÁRTEMIS (Ἄρτεμις). Ártemis se identifica en Roma con la Diana itálica y latina. Aunque ciertas tradiciones hacen de ella la hija de Deméter, suele ser considerada como hermana gemela de Apolo, hija, como él, de Leto y Zeus. Ártemis nació en Délos, la primera de los dos, y tan pronto hubo nacido, ayudó a venir al mundo a su hermano (v. *Apolo*). Ártemis permaneció virgen, eternamente joven, y es el prototipo de la doncella arisca, que se complacía sólo en la caza. Como su hermano, va armada de ún arco, del que se sirve contra los ciervos —a los cuales persigue a la carrera— y también contra los humanos. Ella es quien envía a las mujeres que mueren de parto el mal que se las lleva. Atribúyese a sus flechas las muertes

repentinas, sobre todo las indoloras. Es vengativa, y fueron numerosas las víctimas de su cólera. Uno de sus primeros actos fue dar muerte, junto con su hermano, a los hijos de Níobe. Mientras Apolo, en una cacería en el monte Citerón, abatía a los seis mozos uno tras otro, Ártemis mataba a las seis muchachas que habían quedado en casa (v. *Niobé*). Esta acción se la había dictado a las dos divinidades el amor a su madre, a quien Níobe había insultado. También en defensa de Leto los dos niños, apenas nacidos, mataron al dragón que se disponía a atacarlos (v. *Apolo*); y también por ella acometieron y dieron muerte a Ticio, que trataba de violar a Leto (y. *Ticio*).

Ártemis tomó parte en el combate contra los Gigantes. Su adversario era el gigante Gratión, al que derribó ayudada por Heracles. También causó la pérdida de otros dos monstruos, los Alóadas (v. su leyenda), y se le atribuye asimismo el fin del monstruo Búfago (el devorador de bueyes), en Arcadia.

Entre las víctimas de Ártemis figura, además, Orion, el cazador gigante. El motivo que la impulsó a matarlo difiere según las tradiciones: o bien Orion incurrió en la ira de la diosa por haberla desafiado a lanzar §1 disco, o bien por haber tratado de raptar a una de sus compañeras, Opis, que había mandado venir del país de los Hiperbóreos. O bien, finalmente, Orión habría tratado de violar a la propia Ártemis, por lo cual ella le envió un escorpión que con su picadura lo mató. Otro cazador, Acteón, hijo de Aristeo, debió también su muerte a la cólera de la diosa (v. su leyenda). Asimismo encontramos a Ártemis en el origen de la cacería de Calidón, a manos del cual había de sucumbir el cazador Meleagro. Por haberse olvidado Eneo de sacrificar a Ártemis cuando ofrendaba a todos los dioses las primicias de sus cosechas, la diosa envió contra su país un jabalí enorme (v. *Meleagro*). Finalmente, una de las versiones de la leyenda de Calisto le atribuye la muerte de la joven, a quien mató de un flechazo a petición de Hera, o para castigarla por haberse dejado seducir por Zeus cuando Calisto hubo sido transformada en osa (v, *Calisto*). Todas estas leyendas son relatos de cacería que presentan a la diosa salvaje, de bosques y montanas, cuyos compañeros habituales son fieras.

Un episodio de los trabajos de Heracles narra cómo el héroe había recibido de Euristeo la orden de traerle el ciervo de cuernos

de oro consagrado a Ártemis. Heracles, no queriendo herir ni matar al sagrado animal, lo persiguió durante todo un año, hasta que al fin, cansado, lo mató. Inmediatamente se aparecieron Ártemis y Apolo para pedirle cuentas, y el héroe logró apaciguarles cargando a Euristeo la responsabilidad de aquella persecución (v. *Heracles*). El mismo tema aparece en la historia de Ifigenia: la cólera de la diosa contra la familia venía ya de lejos (v. *Aireo*), pero fue renovada por una palabra imprudente de Agamenón, quien, habiendo derribado un cieno en una cacería, mientras aguardaba, en Áulide, que se levantase un viento favorable para marchar contra Troya, exclamó: «¡Ni la propia Ártemis podría haberlo matado así!». La diosa envió entonces una bonanza que inmovilizó toda la ñota, y Tiresias, el adivino, reveló la causa del contratiempo, añadiendo que el único remedio era inmolar a Ártemis Ifigenia, la hija doncella del rey. Pero Ártemis no aceptó el sacrificio. En el último instante sustituyó a la doncella por una cierva, y se llevó a aquélla, transportándola a Táuride en calidad de sacerdotisa del culto que se le tributaba en aquel lejano país (Crimea).

Ártemis era honrada en todas las regiones montañosas y agrestes de Grecia: en Arcadia y en el territorio espartano, en Laconia, en el monte Taigeto, en Élide, etc. En el mundo griego su más célebre santuario era el de Éfeso, donde Ártemis había asimilado una antiquísima divinidad, asiática de la fecundidad.

Los antiguos interpretaron ya a Ártemis como personificación de la Luna que anda errante por las montañas. Su hermano Apolo era también considerado generalmente como personificación del Sol. Pero lo cierto es que no todos los cultos de Ártemis son lunares, y, que la diosa, en el panteón helénico, ocupó el lugar de la «Señora de las Fieras», revelada por los monumentos religiosos cretenses. Ha asimilado también cultos bárbaros, como el de Táuride, caracterizado por sacrificios humanos (v. *Anfístenes*).

Hacíase de Ártemis la protectora de las Amazonas, guerreras y cazadoras como ella y, como ella, independientes del yugo del hombre. Respecto a las relaciones entre Ártemis y la magia, véase el artículo dedicado a *Hécate*.

ASAÓN (Ἀσσάων). Padre de Níobe en la versión lidia de la leyenda. Como quiera que su yerno Filoto había sido muerto en una cacería, en el Sipilo, Asaón pretendió unirse incestuosamente con su

propia hija. Níobe se negó, y entonces Asaón invitó a una comida a los veinte hijos de Níobe y les hizo perecer entre las llamas. Desesperada, Níobe se arrojó desde lo alto de un acantilado. Asaón enloqueció y se suicidó también.

ASCÁLABO (Ἀσκάλαβος). Cuando Deméter recorría la Tierra en busca de su hija, cruzó el Ática, donde padeció mucha sed. Una mujer, Misme, le dio de beber, y la diosa bebió de un trago con tal avidez, que provocó la risa del hijito de Misme, Ascálabo. Enojada, la divinidad arrojó sobre él el resto del agua, y el chiquillo quedó convertido en un lagarto moteado.

ASCÁLAFO (Ἀσκάλαφος). **1.** Ascálafo era el hijo de una ninfa del Éstige y de Aqueronte. Hallábase en el jardín del Hades cuando Perséfone se comió un grano de granada, rompiendo así el ayuno y perdiendo, sin saberlo, toda esperanza de volver a la luz del día (v. *Perséfone*). Ascálafo la vio y la delató. Deméter, presa de cólera, lo transformó en lechuza. Otra versión cuenta que Ascálafo fue colocado por la diosa debajo una gran roca, que Heracles apartó al descender al Hades. Sólo entonces, y como castigo, Ascálafo quedó convertido en lechuza.

2. Sobre Ascálafo, hijo de Ares, véase *Yálmeno*.

***ASCANIO** (Ἀσκάνιος). Ascanio es el hijo de Eneas y de Creúsa. Por su madre, es nieto de Príamo, y por su padre, de Afrodita (v. *Anquises* y cuad. 33). Otra tradición le da por madre a Lavinia, hija del rey Latino (v. *Eneas*). Según esta tradición, Ascanio no habría nacido hasta después de la llegada de Eneas a Italia.

La forma más antigua de la leyenda cuenta que a Ascanio se lo llevó consigo su padre, junto con Creúsa y Anquises, cuando la caída de Troya. Luego parece que su padre lo envió a la Propóntide, donde reinó hasta el momento de su regreso a Tróade con Escamandrio, hijo de Héctor, para restaurar la ciudad de Troya. En cambio, otra tradición cuenta que Ascanio acompañó a su padre a Italia, pero que, ya anciano, Eneas regresó con él al Asia y habría reinado en Troya y, a su muerte, legado el trono a su hijo. Sea como fuere, la tradición más viva —a la que se vincula la leyenda romana de Eneas— presenta a Ascanio instalado en Italia y enraizado en ella.

La *Eneida* sobre todo ha desarrollado la personalidad del

pequeño Ascanio. Virgilio lo representa como un adolescente, niño aún, pero a punto de entrar en la pubertad. Áscanio participa en los *Juegos troyanos* celebrados en honor de Anquises, a raíz de su muerte. Caza en los bosques del Lacio y provoca, por un acto imprudente, al matar una cierva sagrada, las hostilidades con los indígenas. Profundamente amado por su padre, esperanza de los troyanos desterrados, es objeto de los mimos de su abuela Venus.

La leyenda cuenta que a la muerte de Eneas, Ascanio reinó sobre los latinos. Es presentado luchando contra los etruscos, sobre los cuales habría obtenido una victoria en las orillas del Numicio. Treinta años después de la fundación de Lavinio por Eneas, Ascanio fundó Alba Longa, la ciudad madre de Roma, en el lugar en que otrora su padre sacrificó una jabalina blanca y sus treinta lechones. Se vio obligado a ello por la hostilidad de los latinos, que eligieron partido en contra suya y en favor de la viuda de Eneas, su madrastra Lavinia. Muerto Eneas, Lavinia, que se hallaba embarazada, había huido al bosque, pues temía que su yerno asesinara al niño que iba a nacer. Refugióse en casa de un pastor, Tirro o Tirreno, donde dio a luz un hijo, Silvio. Tirro excitó contra Ascanio la cólera del pueblo latino. A la muerte de Ascanio, Silvio le sucedió en el trono de Alba.

El nombre de Ascanio es el que se le da con más frecuencia, pero también era llamado *Julo*. Este nombre permitió a la familia romana de los *Julios* considerarlo como a su antecesor (v. *Afrodita*).

ASCLEPIO (Ἀσκληπιός). Asclepio, el Esculapio de los latinos, es a la vez el héroe y el dios de la Medicina. Hijo de Apolo, las leyendas relativas a su nacimiento varían de un modo considerable. La más corriente —y es la versión seguida principalmente por Píndaro— cuenta que Apolo había amado a Corónide, hija del rey tesalio Flegias (v. este nombre), a la que hizo concebir un hijo. Pero durante este embarazo, Corónide había cedido al amor de un mortal, Isquis, hijo de Élato. Advertido de su falta por la indiscreción de una corneja —o tal vez por sus dotes adivinatorias —, Apolo dio muerte a la infiel y, en el momento en que su cuerpo era colocado sobre la pira para quemarlo, el dios arrancó de su seno al niño, vivo aún. Tal fue el nacimiento de Asclepio. Según otra tradición destinada a explicar por qué Asclepio era el gran dios de Epidauro (Peloponeso), Flegias, un gran ladrón, había ido al país a

fin de ver qué riquezas contenía y estudiar la manera de apoderarse de ellas. Lo acompañaba su hija, y ésta, en el curso del viaje, había sido seducida por Apolo y dado a luz en secreto a un niño, en tierras de Epidauro, al pie de una montaña llamada Mirtio; después lo había abandonado. Pero una cabra amamantó al niño, y un perro lo guardó. El pastor Arestanas, a quien pertenecían estos animales, encontró a la criatura y quedó admirado de la aureola que la envolvía. Comprendiendo que en ello se encerraba algún misterio, no se atrevió a recoger al niño, el cual siguió solo su divino destino.

Otra versión daba a Asclepio por madre a Arsínoe, hija de Leucipo. Era la tradición mesénica, que se trataba de conciliar con las otras afirmando que el niño era hijo de Arsínoe, pero que había sido criado por Corónide.

Asclepio fue confiado por su padre al centauro Quirón, quien le enseñó la Medicina. Muy pronto el joven adquirió una gran habilidad en este arte, hasta el extremo de descubrir la manera de resucitar a los muertos. Efectivamente, había recibido de Atenea la sangre vertida de las venas de la Gorgona; mientras las del lado izquierdo habían esparcido un veneno violento, la sangre del lado derecho era salutífera, y Asclepio sabía utilizarla para devolver la vida a los muertos. El número de personas que resucitó de este modo es considerable. Entre ellas se cuenta a Capaneo, Licurgo —probablemente durante la guerra contra Tebas, en la que dos héroes de este nombre figuran entre las víctimas—, Glauco, hijo de Minos, y el más citado de todos, Hipólito, hijo de Teseo (v. *Fedra*). Zeus, ante esas resurrecciones, temiendo que Asclepio desbaratase el orden del mundo, lo mató de un rayo. Para vengarlo, Apolo abatió a los Cíclopes (v. *Apolo*). Después de su muerte, Asclepio fue transformado en constelación y se convirtió en el Serpentario.

Algunos testimonios tardíos presentan a Asclepio participando en la cacería de Calidón y en la expedición de los Argonautas. Pero, en general, queda al margen de los ciclos legendarios.

Se le atribuyen dos hijos: los médicos Podalirio y Macaón ya citados en la *Ilíada*. Luego, las crónicas posteriores de la leyenda le confieren una esposa, Epíone, y varias hijas: Aceso, Yaso, Panacea, Egle y Higía (v. estos nombres). El culto a Asclepio, comprobado en Tesalia, en Trica, donde tal vez tuvo su origen, se estableció principalmente en Epidauro (Peloponeso), donde se desarrolló una

verdadera escuela de medicina, cuyas prácticas eran sobre todo mágicas, pero que preparó el advenimiento de una medicina más científica. Este arte era practicado por los Asclepíadas, o descendientes de Asclepio. El más célebre es Hipócrates, cuya familia descendía del dios. Los atributos ordinarios de Asclepio eran serpientes enrolladas en un bastón y también piñas, coronas de laurel, a veces una cabra o un perro.

ASIA (Ἀσία). Asia es hija de Océano y de Tetis (v. cuad. 36). Dio su nombre al continente asiático. De su unión con Jápeto nacieron Atlante, Prometeo, Epimeteo y Menecio.

ASOPO (Ἀσωπός). Dios del río homónimo. Según los autores, sería hijo de Posidón y de Pero, de Zeus y Eurínome o, como todos los ríos, de Océano y Tetis, Casó con Metope, hija del río Ladón, del cual tuvo dos hijos, Ismeno y Pelagonte, y veinte hijas. Diodoro cita sólo doce: Corcira, Salamina, Egina, Pirene, Cleone, Tebe, Tanagra, Tespia, Asópide, Sinope, Enia (u Ornia), Calcis. Se le atribuye a veces la paternidad de Antíope, madre de Zeto y Anfión, y la de Platea, epónimo de la ciudad de Plateas (v. también *Ismene* y, sobre todo, *Egina*).

ASPALIS (Ἀσπλίς). Meliteo, hijo de Zeus y de la ninfa Otreis, criado milagrosamente por un enjambre de abejas en el bosque donde su madre lo había abandonado, había partido para Tesalia con objeto de fundar una ciudad llamada Melitea (v. *Meliteo*). Reinó en ella como tirano, mandó raptar las doncellas y se las apropió. Le gustó una, Aspalis, hija de un tal Argeo, y ordenó que fuese conducida a su presencia; pero la joven se ahorcó antes de la llegada de los soldados que iban a buscarla. Su hermano Astigites púsose los vestidos de la muchacha, ocultando debajo de ellos una espada, y se dejó conducir como si fuese Aspalis. Al hallarse ante el tirano, lo mató. Los habitantes de la ciudad arrojaron el cadáver al río y elevaron al trono a Astigites. Al buscar el cuerpo de Aspalis, viose que había desaparecido y que los dioses lo habían reemplazado por una estatua de madera, a la que se rindió culto.

ASTERIA (Ἀστέρια). **1.** Asteria es hija del titán Ceo y de Febe, hermana de Leto, como ella, hija de Urano (el Cielo) y de Gea (la Tierra). Amada por Zeus, transformóse en codorniz para escapar a su persecución y se arrojó al mar, donde se convirtió en una isla,

llamada Ortigia (la Isla de las Codornices), que más tarde recibió el nombre de Délos, después de que Leto hubo dado a luz en ella a sus dos hijos. Con Perses concibió a Hécate (v. cuad. 31).

2. Otra Asteria (o Asteropia), hija de Deyón y de Diomede, casó con Foco, hijo de Éaco; es la madre de Panopeo y de Criso (v. estos nombres y cuadros 20 y 29).

ASTERIÓN (Ἀστερίων). Asterión, o Asterio, hijo de Téctamo o de Doro y de una hija de Creteo, era un rey de Creta, que casó con Europa después de haber sido ésta seducida por Zeus. Asterión adoptó los hijos nacidos de esta unión divina: Minos, Sarpedón, Radamantis (v. cuad. 28).

ASTIANACTE (Ἀσπυάναξ). Hijo de Héctor y de Andrómaca. Su padre lo llamaba Hscamandrio, del nombre del río que regaba Troya, pero el pueblo lo conocía por Astianacte (el Príncipe de la Ciudad), en agradecimiento a Héctor. Siendo niño aún, y llevado en brazos de su madre, figura en la despedida de Andrómaca y Héctor, donde juega inocentemente con el penacho del casco de su padre. Después de la muerte de su padre y de la toma de Troya, fue reclamado por los jefes griegos, particularmente Ulises, quienes lo mataron precipitándolo desde lo alto de una torre. Una tradición más reciente cuenta que Astianacte no fue muerto, sino que fundó una nueva Troya (v. *Ascanio*).

ASTIMEDUSA (Ἀστυμέδονσα). Astimedusa es hija de Esténelo (v. cuad. 30). Según una versión oscura de la leyenda de Edipo, éste casó con ella a la muerte de Yocasta. Al parecer, calumnió a sus hijastros Eteocles y Polinices al acusarlos ante su padre de que la querían mal. Edipo maldijo a sus dos hijos. Tal habría sido el origen de la riña entre los dos príncipes.

ASTREA (Ἀστραία). Nombre de Virgo (la constelación) en la época en que reinaba sobre la Tierra. Hija de Zeus y Temis (la Justicia), hermana del Pudor (*Pudicitia*), difundió entre los hombres los sentimientos de justicia y virtud. Esto ocurría en la Edad de Oro, pero al degenerar los mortales y apoderarse la maldad del mundo, Astrea se volvió al cielo, donde se convirtió en la constelación de Virgo. Se dice a veces que, antes de abandonar la Tierra, se detuvo un tiempo en el campo entre los labradores. (V. también *Justicia*).

ATALANTA (Ἀταλάνταη). Heroína tan pronto vinculada al ciclo arcadio como relacionada con las leyendas beodas. En efecto, a veces, es considerada hija de Yaso, hijo, a su vez, de Licurgo y descendiente de Árcade —en cuyo caso su madre es Clímene, hija de Minia, rey de Orcómeno—; otras (según Eurípides, por ejemplo), Atalanta tiene por padre a Ménalo, epónimo del monte Ménalo, y otras, en fin —y es ésta la versión más generalmente admitida desde Hesíodo—, es hija de Esqueneo, uno de los hijos de Atamante y de Temisto (véase cuad. 32) y epónimo de la ciudad beocia de Esquenunte.

Como su padre sólo quería hijos varones, abandonó en el monte Partenio a la niña recién nacida. Una osa la amamantó hasta un día en que aparecieron unos cazadores y la recogieron y criaron. Convertida ya en mujer, Atalanta no quiso casarse y se mantuvo virgen, dedicándose, como su patrona Ártemis, a cazar en los bosques. Los centauros Reco e Hileo intentaron violarla, pero ella los mató con sus flechas. Tomó parte en la cacería del jabalí de Calidón, donde desempeñó un importante papel (v. *Meleagro*). En los juegos fúnebres celebrados en honor de Pelias obtuvo el premio de la carrera —o quizás el de la lucha— con Peleo como adversario.

Atalanta no quiso casarse, ya por fidelidad a Ártemis, ya porque un oráculo le había anunciado que, de hacerlo, se convertiría en animal. Por eso, con objeto de alejar a los pretendientes, había anunciado que su esposo sería únicamente el hombre capaz de vencerla a la carrera, con la condición de que si era ella la vencedora, mataría a su contrincante. Atalanta era muy ligera y corría velozmente. Dícese que empezaba dando ün poco de ventaja a su rival y lo perseguía, armada de una lanza, con la que le atravesaba al alcanzarlo. Numerosos jóvenes habían encontrado la muerte de este modo cuando surgió un nuevo pretendiente, llamado, ora Hipómenes, hijo de Megareo, ora Melanión (o Milanión), hijo de Anfidamante y, por tanto, primo hermano de Atalanta (en la versión en que ésta aparece como hija de Yaso [cuad. 26]). El recién llegado traía consigo las manzanas de oro que le había dado Afrodita. Estas manzanas procedían ya de un santuario de la diosa en Chipre ya del Jardín de las Hespérides. Durante la carrera, en el momento en que iba a ser alcanzado, el joven fue echando, uno por uno, los áureos frutos a los pies de

Atalanta. Ella, curiosa —y quizá enamorada también de su pretendiente y feliz de engañarse a sí misma—, se detuvo el tiempo necesario para recogerlos, con lo que Melanión —o Hipómenes—, vencedor, obtuvo el premio convenido.

Más tarde, en el curso de una cacería, los dos esposos entraron en un santuario de Zeus (o de Cibeles), donde saciaron su sed de amor. Indignado ante este sacrilegio, Zeus los transformó a ambos en leones (lo cual se explica por la creencia de que los leones no se unían entre sí, sino con leopardos).

Enseñábase también, en la región de Epidauro, una fuente de Atalanta. Estando sedienta en una cacería, la joven había golpeado la roca con su jabalina, y al punto había brotado una fuente.

Atalanta tuvo de su marido —o de Ares o, quizá, de Meleagro— un hijo, Partenopeo, que participó en la primera expedición contra Tebas (v. *Partenopeo*).

ATAMANTE (Ἀθάμας). Monarca beodo que reinó en el país de Coronea, o, según algunos, en la propia Tebas. Es hijo de Eolo y nieto de Helena (v. cuad. 8). Su leyenda ha servido de tema a varias tragedias, y se ha recargado de episodios complicados, a veces contradictorios. Atamante se casó tres veces, y la historia de estos matrimonios constituye el pretexto de las evoluciones novelescas de un mito anterior.

En la más célebre de las versiones, que se remonta indudablemente al *Frixo* de Eurípides (hoy perdido), Atamante se había casado en primeras nupcias con Néfele, de quien tuvo dos hijos: un varón, Frixo, y una hembra, Hele. Luego repudió a Néfele, y casó con Ino, hija de Cadmo. De esta segunda boda nacieron dos hijos, Learco y Melicertes. Ino, celosa de los vástagos del primer lecho, proyectó eliminarlos, a cuyo efecto, ideó la siguiente estratagema: empezó por persuadir a las mujeres del país de que tostasen el grano destinado a la siembra del trigo. Los hombres sembraron el trigo, pero nada brotó. Como era natural, ante aquel aparente prodigio, Atamante decidió consultar al oráculo de Delfos, e Ino sobornó a los emisarios, los cuales volvieron con la respuesta de que, para que cesara la carestía, el dios reclamaba el sacrificio de Frixo. El ardid estuvo a punto de tener éxito. Estaban ya conduciendo a Frixo al altar —junto con su hermana, según ciertas tradiciones— e iban a inmolarlo, cuando Néfele le dio un carnero

de toisón de oro, regalo de Hermes, que, levantando a los dos jóvenes en el aire, los sustrajo al peligro. De este modo, Frixo consiguió llegar a Cólquide, mientras su hermana se ahogó (v. *Hele, Frixo*).

Otra tradición pretendía que el mensajero sobornado por Ino se había apiadado de Frixo y había revelado la conjura a Afamante. Éste, al conocer el crimen que su esposa había cometido, ordenó que fuese sacrificada en lugar de Frixo, a la vez que el hijo de Ino, el niño Melicertes. Pero cuando eran llevados al suplicio, Dioniso sintió compasión de la que había sido su nodriza (v. más adelante) y la envolvió en una nube, que la hizo invisible y le permitió escapar con Melicertes. Luego enloqueció a Afamante, quien dio muerte a su hijo menor, Learco, arrojándolo en un caldero de agua hirviente. A su vez, Ino se suicidó con Melicertes (v. *Leucótea*). Esta versión es un arreglo «trágico» de la leyenda, destinado a conciliar en un solo relato dos episodios: el del odio de Ino por los hijos de Néfele y el de su propia muerte. En su origen, estos dos episodios parecen haber sido independientes.

Eurípides había escrito una segunda tragedia, *Ino*, en la que trataba de la tercera unión de Atamante: su casamiento con la hija de Hipseo, Temisto. En esta tragedia, Ino se había marchado al monte —sin duda después del fracaso del sacrificio de Frixo— a reunirse con las Bacantes al servicio de Dioniso. Atamante, creyéndola muerta, había tomado por esposa a Temisto, de quien tuvo dos hijos: Orcómeno y Esfingio. Pero Ino regresó en secreto y se dio a conocer a Atamante, el cual la introdujo en palacio como sirvienta. Temisto se enteró de que su rival no había muerto, pero no logró descubrir el lugar donde se ocultaba, y entonces se dispuso a suprimir a los hijos de Ino, confiándose para ello a la nueva criada. Mandóle que vistiese de negro a los niños de Ino, y a los propios, de blanco, con objeto de poder distinguirles en la oscuridad. La presunta esclava trocó los vestidos, de forma tal que Temisto mató a sus dos hijos, y los de Ino se salvaron. Al conocer su error, la mujer se suicidó. Probablemente esta leyenda es en gran parte invención del propio Eurípides.

Como versión más corriente se decía que el enojo de Hera había caído sobre Atamante después del sacrificio de Frixo, por haber consentido él en educar a Dioniso niño, confiado por Zeus a Ino,

que era hermana de Sémele. Enloquecido por la diosa, había dado muerte al pequeño Learco. Ino mataba entonces a Melicertes y se arrojaba al mar con el cadáver (v. *Leucóteá*).

Desterrado de Beocia a raíz de este crimen, Atamante comenzó una vida errante. Habiendo preguntado al oráculo dónde debía establecerse, se le respondió que tendría que detenerse en el lugar en que los animales de la selva le diesen de comer. Cuando llegó a Tesalia, encontró unos lobos que devoraban el cadáver de un carnero; al verlo, los animales escaparon, abandonándole su presa. De este modo quedó cumplido el oráculo. Atamante se estableció en el país, al que llamó Atamantia y donde fundó la ciudad de Alo (o Halo). Según parece, casó allí con Temisto, hija de Hipseo, de la cual tuvo cuatro hijos: Leucón, Eritrio, Esqueneo y Ptoo (v. cuad. 32 cuad. 23). Más tarde, Atamante estuvo a punto de ser muerto por sus súbditos por haber violado una prohibición religiosa cuando fue salvado por su nieto Citisoro (v. este nombre). Este último episodio de la leyenda de Atamante fue llevado a la escena por Sófocles en su tragedia perdida *Atamante coronado*, y parece que el sacrificio del héroe haya sido maquinado por Néfele, como venganza. Atamante habría sido salvado no por Citisoro, sino por Heracles.

ATE (Ἄτη). Personificación del Error. Divinidad ligera, sus pies sólo se posan sobre la cabeza de los mortales, sin que ellos lo sepan. Cuando el juramento por el que Zeus se comprometió a dar la supremacía al «primer descendiente de Perseo que naciera», sometiendo así Heracles a Euristeo, Ate lo engañó. Zeus se vengó precipitándola desde lo alto del Olimpo. Ate fue a caer en Frigia, en una colina que tomó el nombre de Colina del Error. En ella construyó lio la ciudadela de Ilion (Troya). Zeus, al arrojar a Ate del cielo, le cerró para siempre las puertas del Olimpo, y por eso el Error es una triste herencia de la Humanidad.

ATENEA (Ἀθηνᾶ). Diosa identificada en Roma con Minerva, Atenea es hija de Zeus y de Metis. Ésta se hallaba encinta y a punto de dar a luz una hija, cuando Zeus se la tragó. Hízolo por consejo de Urano y Gea, quienes le revelaron que si Metis tenía una hija, a continuación tendría un hijo, que arrebataría a Zeus el imperio del cielo. Llegado el momento del parto, el padre ordenó a Hefesto que le partiese la cabeza de un hachazo. De la cabeza salió una joven completamente armada: era Atenea. El lugar del nacimiento se sitúa

generalmente al borde del lago Tritonis, en Libia. Al lanzarse, profirió un grito de guerra que resonó en cielo y tierra.

Diosa guerrera, armada de la lanza y la égida —especie de coraza de piel de cabra—, desempeñó, como es natural, un importante papel en la lucha contra los Gigantes, dando muerte a Palante y a Encélado. Desolló al primero, y con su piel se hizo una coraza; en cuanto a Encélado, lo persiguió hasta Sicilia, donde lo inmovilizó arrojándole encima toda la isla. En la *Ilíada* participa también en la lucha al lado de los aqueos —desde que París, en el Ida, había negado el premio a su belleza, era hostil a los troyanos—. Sus favoritos en tomo a Troya son Diomedes, Ulises, Aquiles, Menelao, etc. Asimismo, protege a Heracles en el combate. Comenzó armándolo cuando el héroe se dispuso a emprender sus trabajos, y le dio también las castañuelas de bronce con que asustó las aves del lago Estinfalo, lo cual le permitió derribarlas a flechazos. En pago, Heracles le ofreció las manzanas de oro de las Hespérides cuando Euristeo se las hubo devuelto; además, combatió a su lado en la lucha contra los Gigantes.

De la misma manera ayudó Atenea a Ulises a volver a Ítaca. En la *Odisea*, su acción es constante. Para prestar su asistencia al héroe, actúa por metamorfosis, adoptando la figura de varios mortales. Envía también sueños, a Nausícaa por ejemplo, para sugerirle que vaya al río a lavar la ropa el día en que sabe que Ulises abordará en la isla de los feacios. Confiere a su protegido una belleza sobrenatural para impresionar más seguramente a la joven en aquel encuentro, que ha de proporcionar a Ulises un barco para regresar a su casa. Por otra parte, dirige ruegos a Zeus en favor del héroe; ella es quien provoca la orden dada a Calipso de dejar libre a Ulises y procurarle el medio de hacerse nuevamente a la mar.

Esta protección que concede a Ulises y Heracles simboliza el auxilio aportado por el espíritu a la fuerza bruta y al valor personal de los héroes, pues Atenea es considerada generalmente en el mundo griego, y sobre todo en su ciudad, Atenas, como la diosa de la Razón. Preside las artes y la literatura, función en la que tiende a suplantar a las Musas. Sin embargo, mantiene una relación más estrecha con la Filosofía que con la Poesía y la Música propiamente dichas. También, en su carácter de diosa de la actividad inteligente, protege a las hilanderas, tejedoras, bordadoras, etc. (v. la leyenda

de *Aracne*, etc.). Su ingeniosidad, unida a su espíritu bélico, la había llevado a inventar la cuadriga y el carro de guerra. Asimismo, presidió la construcción de la nave *Argo*, la mayor que se había construido hasta entonces (v. *Argonautas*).

También había dedicado su talento a las artes de la paz, y en Ática se le reconocían, entre otras obras buenas, la invención del aceite de oliva, e incluso la introducción del olivo en el país. El olivo —se decía— era el regalo que había hecho al Ática para merecer que su pueblo la reconociese por soberana. Posidón le disputaba esta soberanía, y cada uno trató de ofrecer al país el mejor regalo susceptible de acrecentar sus méritos. Posidón, de un golpe de tridente, hizo surgir un lago salado en la Acrópolis de Atenas. Atenea hizo que brotase alÚ un olivo. Los doce dioses, elegidos como árbitros, dieron su preferencia al olivo y confirieron a Atenea la soberanía sobre el Ática.

Con frecuencia, Atenea era elegida como protectora y patrona de las ciudades. Además de Atenas, a la que se creía había dado su nombre, contaba con templos en la ciudadela de núcleos urbanos tales como Esparta, Mégara, Argos, etc. En Troya era objeto de un culto especial en forma de un ídolo antiquísimo llamado Paladio, ídolo que se consideraba como una garantía de la perennidad de la población. La toma de Troya no era posible sin antes haberse apoderado del Paladio; por eso Diomedes y Ulises se introdujeron en Troya durante la noche y robaron la estatua, privando con ello a la ciudad de su protección. Este Paladio era el mismo que, en época histórica, se conservaba en Roma, en el templo de Vesta, donde ejercía idéntica misión (v. *Paladio*).

Atenea permaneció virgen. Sin embargo, se cuenta que tuvo un hijo de la siguiente manera: había ido a visitar a Hefesto en su fragua para procurarse armas, y el dios, a quien Afrodita había abandonado, se enamoró de Atenea en cuanto la vio, y comenzó a perseguirla. Atenea huyó, pero Hefesto, a pesar de ser cojo, logró darle alcance y la cogió en brazos; pero ella se resistió. Sin embargo, Hefesto, en su deseo, mojó la pierna de la diosa, la cual, asqueada, secóse con lana y tiró la inmundicia al suelo. De la tierra así fecundada nació Erictonio, a quien Atenea consideró hijo suyo, lo educó y quiso hacerlo inmortal. Lo encerró en un cofre, guardado por una ser serpiente, y lo confió a las hijas del rey de Atenas (v.

Aglauro).

Los atributos de Atenea eran la lanza, el casco y la égida. La égida era un bien del que participaba en común con Zeus, En su escudo fijó la cabeza de la Gorgona, que le había dado Perseo y que tenía la virtud de trocar en piedra a quien la mirara. Su animal favorito era la lechuza; su planta, el olivo. Alta, de rasgos serenos, más majestuosa que bella, Atenea es tradicionalmente descrita como la «diosa de ojos garzos». Acerca de su nombre de *Palas* véase esta palabra.

ATIS (Ἄττις). Atis es un dios frigio, compañero de Cibeles, madre de los dioses y cuya leyenda ha evolucionado con la difusión del culto en el mundo helénico y posteriormente en Roma. En su origen, Atis es considerado como hijo de Agdistis y de la ninfa (o la hija) del río Sangario, Nana. Sobre las circunstancias de este nacimiento, v. *Agdistis*. Atis fue entonces amado de Agdistis, ser hermafrodito, y enloquecido por él. Bajo su influencia, se castró en el curso de una escena orgiástica, provocando con su ejemplo la mutilación de los espectadores. Este mito es sólo la transposición de escenas que se desarrollaban de modo real en el culto asiático de Cibeles. En la leyenda, Atis muere a consecuencia de su mutilación, pero, aun muerto, conserva una especie de vida latente, y de su tumba brotan flores (v. *Agdistis*).

Ovidio da una versión muy distinta de la leyenda de Atis: En los bosques de Frigia —dice— vivía un joven tan hermoso, que había merecido que Cibeles lo amase con un amor casto. La diosa decidió ligarlo a ella para siempre y hacerlo el guardián de su templo, si bien puso por condición que se mantuviese virgen; pero Atis fue incapaz de resistir a la pasión que por él sintió la ninfa Sagaritis (cuyo nombre recuerda el del rio Sangario). Cibeles, enojada, derribó un árbol con cuya vida estaba ligada la de la ninfa, y volvió loco a Atis. Éste, en una crisis violenta, se castró; pero después de su mutilación, parece que Cibeles lo volvió a aceptar a su servicio. Era representado en el carro de Cibeles, recorriendo con ella las montañas de Frigia.

ATLANTE (Ἄτλας). Gigante, hijo de Jápeto y de la oceánide Clímene —a veces, de la oceánide Asia—. Es hermano de Menecio, Prometeo y Epimeteo, los «hombres violentos» (v. cuad. 25 y 36). Según ciertas tradiciones, sería hijo de Urano y, por tanto, hermano

de Crono. Pertenece a la generación divina anterior a la de los Olímpicos, la de los seres monstruosos y sin medida. Participó en la lucha de los Gigantes y los Dioses, y fue condenado por Zeus a sostener sobre sus hombros la bóveda del cielo. Su morada se fija generalmente en el Occidente extremo, el país de las Hespérjdes, aunque a veces se sitúa también «en los Hiperbóreos». Heródoto es el primero en referirse a Atlante como a una montaña emplazada en África Septentrional. Perseo, a su regreso de dar muerte a la Gorgona, transformó a Atlante en roca presentándole la cabeza de Medusa (v. *Perseo*).

Se le atribuyen varios hijos: con Pléyone, las Pléyades y las Híades; con Hespéride, las Hespérides. También Dione es considerada hija suya. Tuvo por hijos a Hiante y Héspero.

Las especulaciones tardías hacen de Atlante un astrónomo que enseñó a los hombres las leyes del cielo, por lo cual fue divinizado. A veces se distinguen tres: el de África, un Atlante italiano y otro arcadio, padre de Maya y, por tanto, abuelo de Hermes.

Sobre Atlante, epónimo de la Atlántida, véase este nombre.

ATLÁNTIDA (Ἀτλαντίς). En dos diálogos, Platón cuenta que Solón, al efectuar su viaje a Egipto, había consultado a los sacerdotes, y que uno de ellos, residente en Sais, en el delta del Nilo, le había dado a conocer antiquísimas tradiciones relativas a una guerra sostenida en, otro tiempo por Atenas contra el pueblo de los Atlantes. Este relato, iniciado en el *Timeo*, se reanuda y desarrolla en el fragmento que poseemos del *Critias*. Los Atlantes —había dicho el sacerdote egipcio— habitaban una isla que se extendía frente a las Columnas de Hércules cuando se salía del Mediterráneo para entrar en el Océano. Al repartirse los dioses U Tierra, Atenas había correspondido a Atenea y Hefesto, mientras que la Atlán-tida había tocado a Posidón, En ella vivía Clito, una doncella que había perdido a sus padres, Evenor y Leucipe. Posidón se enamoró de ella. Clito residía en la montaña central de la isla, y el dios construyó, en torno a su mansión, un cercado hecho de muros y fosos llenos de agua. Allí vivió con ella mucho tiempo y le dio cinco veces dos gemelos, el mayor de los cuales se llamaba Atlante. Posidón le concedió la supremacía. Dividió el territorio de la isla en diez porciones. Atlante reinó en la montaña central y desde ella ejercía su poder. La isla de la Atlántida era rica en

extremo, tanto por la flora como por sus existencias minerales. Encontrábase allí en abundancia no sólo oro, cobre, hierro, etc., sino también «oricalco», un metal que brillaba como el fuego. Los reyes de la Atlántida edificaron magníficas ciudades, llenas de subterráneos, puentes, canales y pasos complicados, que facilitaban la defensa y el comercio. En cada una de las diez circunscripciones gobernaban los descendientes de los dos reyes primitivos, hijos de Posidón y Clito. El descendiente de Atlante ejercía su soberanía sobre todos los demás. Todos los años se reunían en la capital, para celebrar una ceremonia especial en la que se entregaban a una caza ritual del toro y comulgaban bebiéndose la sangre del animal degollado. Después se juzgaban mutuamente, revestidos de un gran ropaje azul oscuro, en plena noche, sentados sobre las cenizas aún calientes del sacrificio, y tras de haber sido apagadas todas las lámparas. Aquí termina el fragmento que se conserva del diálogo.

Estos Atlantes habían tratado de subyugar al mundo, pero habían sido vencidos por los atenienses nueve mil años antes de la época de Platón. Según una tradición, bastante distinta, referida por Diodoro de Sicilia, los Atlantes eran vecinos de los Libios y fueron atacados por las Amazonas (v. el art. *Mirina*). Según Platón, los Atlantes y su isla habían desaparecido para siempre, tragados por un cataclismo.

ATREO (Ἀτρεύς). Atreo es hijo de Pélope e Hipodamía; su hermano menor es Tiestes (v. cuad. 2). Su leyenda se basa esencialmente en el odio de los dos hermanos y en las venganzas atroces de que se hicieron objeto mutuamente. Sin embargo, los poemas homéricos no parecen haber conocido este odio que, a veces, se hace remontar a una maldición de Pélope. Efectivamente, de acuerdo con, su madre Hipodamía, Atreo y Tiestes asesinaron a su hermanastro Crisipo, que Pélope había, tenido de la ninfa Axíoque. En castigo, Pélope desterró a los dos jóvenes y los maldijo. Éstos se refugiaron en Micenas, junto a Euristeo, sobrino de Atreo o, según otra versión más aceptada, junto al padre ds Euristeo, Estáñelo. Cuando Esténelo hubo expulsado a Anfitrión de sus tierras de Argólide, confió la ciudad y la comarca de Midea a Atreo y Tiestes. Posteriormente, al morir Euristeo sin hijos, víctima de los Heraciidas, un oráculo aconsejó a los habitantes de Micenas que eligiesen rey a un hijo de Pélope. A este efecto, fueron llamados

Atreo y Tiestes, y los dos hermanos comenzaron a alegar sus respectivos títulos al trono. Entonces se puso de manifiesto el odio que se profesaban. Ocurrí5 que Atreo encontró en otro tiempo en su rebaño un cordero que tenía el vellón de oro. A pesar de haber hecho voto de sacrificar a Ártemis el producto más bello de su ganado este año, guardóse el cordero para sí y encerró el vellón en un cofre. Pero su esposa Aérope (véase este nombre), que era la amante de Tiestes, había dado en secreto a éste el toisón milagroso. En el debate que se planteó ante los habitantes de Micenas, Tiestes propuso que fuese elegido rey el que pudiese mostrar un vellón de oro. Atreo aceptó, pues ignoraba el hurto de Aérope. Tiestes exhibió entonces el toisón y fue proclamado rey. Pero Zeus previno a Atreo por mediación de Hermes de que conviniera con Tiestes que el verdadero soberano sería designado por otro prodigio: si el Sol invertía su carrera, Atreo reinaría en Micenas, y en caso contrario Tiestes continuaría en posesión del trono. Tiestes aceptó, y en seguida el Sol se puso por el Este, con lo que Atreo, objeto evidente del favor divino, reinó definitivamente en la ciudad. Apresuróse a desterrar de su reino a Tiestes; pero más adelante, informado de la intriga de Aérope con su hermano, simuló reconciliarse con él y volvió a llamarlo. Una vez en Micenas Tiestes, Atreo asesinó secretamente a tres hijos que aquél había tenido con una náyade: Aglao, Calileonte y Orcómeno, a pesar de haberse refugiado como suplicantes en un altar de Zeus. Luego, no satisfecho aún con el crimen, despedazó a los niños, los coció y los sirvió como manjar a su padre en un banquete. Cuando Tiestes hubo comido, le mostró las cabezas de sus hijos, le reveló la naturaleza del manjar y luego lo arrojó del país. Tiestes se refugió en Sición, donde, aconsejado por un oráculo, engendró con su propia hija, aunque sin saberlo ésta, un hijo, Egisto. Después, la hija de Tiestes, llamada Pelopia, casó con Atreo, su tío. Egisto, cuyo verdadero padre era desconocido de Atreo, fue educado por éste y, ya hombre, recibió de él el encargo de matar a Tiestes. Pero Egisto descubrió a tiempo que éste era su padre, y, regresando a Micenas, dio muerte a Atreo, y luego entregó el reino a Tiestes (v. *Egisto*).

Atreo tuvo por hijos, con Aérope, a Agamenón y Menelao, pese a que la paternidad de éstos se atribuya algunas veces a Plístenes, hijo de Atreo, muerto joven, cuyos descendientes habrían sido

adoptados por su abuelo (v. *Plístenes, Aérope*).

***AUCNO.** Aucno (u Ocno) es un héroe etrusco ligado a la leyenda de Bolonia. Es hijo de Fauno, o quizá del dios Tíber. Su madre es Manto, hija de Tiresias, o de Heracles. Originario de Perusa, abandonó la ciudad para no hacer sombra a su hermano Aulestes, que la había fundado, y, atravesando el Apenino, fue a fundar Felsina, la población etrusca que más tarde fue Bolonia. También sus compañeros fundaron otras ciudades en la llanura del Po, principalmente Mantua.

AUGE (Αὔγη). Hija del rey de la ciudad de Tegea (Arcadia), Aleo, y de Neera, hija de Pereo (v. cuad. 10). Su leyenda guarda relación a la vez con el ciclo de Heracles, y, por la de su hijo Télefo, con el ciclo troyano. Una de las versiones más antiguas nos presenta a Auge residiendo en la corte del rey de Troya Laomedonte, donde fue amada por Heracles cuando el héroe se dirigió a tomar la ciudad (v. *Heracles*). De allí se dirigió, ignórase por qué motivo, a la corte del rey de Misia, Teutrante. Pero la versión más corriente es la que se remonta a la *Auge* de Eurípides, así como a los *Misios* y los *Aléadas* de Sófocles, y que es como sigue.

Un oráculo había advertido a Áleo que su hija tendría un hijo que mataría a sus tíos (los Aléadas) y reinaría en su lugar. Entonces el rey consagró a su hija a la diosa Atenea y le prohibió casarse bajo pena de muerte. Pero Heracles, de paso por Tegea cuando se dirigía a Élide a guerrear contra Augias, fue acogido por Áleo y, después de un gran banquete, hallándose ebrio, violentó a Auge —sin saber que era hija del rey—. La violación se produjo ya en el santuario de Atenea, ya junto a una fuente cercana. Al saber el rey que su hija estaba encinta, quiso matarla y, o bien metió a Auge y al niño en un cofre, que arrojó al mar, o bien entregó a ambos al navegante Nauplio con el encargo asimismo de echarlos al mar. Nauplio, como había hecho ya por Aérope y su hermana (v. *Aérope*), salvó a la joven y a su hijo y los vendió a unos traficantes de esclavos, que los condujeron a Misia. El rey del país, que no tenía hijos, casó con Auge y adoptó al hijo de ésta, el pequeño Télefo. Otra versión contaba que Auge había sido vendida después de dar a luz a su hijo, el cuál había quedado en Arcadia, abandonado en el monte, donde una cierva lo había amamantado. Télefo fue a Misia, junto a Teutrante, y encontró a su madre (v. *Télefo* y la narración romántica

de su reconocimiento).

AUGIAS (Αύγείας). Rey de Élide, en el Peloponeso. Casi siempre es considerado como hijo del Sol (Helio), aunque se admiten asimismo otras genealogías. Por ejemplo, se dice que es hijo del lapita Forbante, o de Posidón, o bien de Eleo, el héroe epónimo de Élide. Su madre es Hirmine, hija de Neleo (v. cuad. 16 y 23). En todas estas genealogías tiene a Áctor como hermano. Participó en la expedición de los Argonautas con el fin —dícese— de conocer a su hermanastro Eetes, a quien jamás había visto.

Augias había heredado de su padre numerosos rebaños, aunque por negligencia dejaba acumular el estiércol en los establos en perjuicio de la fertilidad de sus tierras. Por eso, cuando Euristeo ordenó a Heracles que limpiase dichas cuadras, Augias aceptó de buen grado, tanto más cuanto que el héroe le pidió, como recompensa, la décima parte del ganado si lograba efectuar el trabajo en un solo día, cosa que Augias estimaba imposible. Pero Heracles abrió una brecha en el muro que cercaba los establos e hizo penetrar por ella las aguas de los ríos Alfeo y Peneo, que corrían a poca distancia uno del otro; el agua fue a salir por el extremo opuesto del patio, y arrastró todo el estiércol. Irritado al ver que el héroe había llevado a cabo aquello de que se había jactado, Augias negóse a pagarle el precio estipulado, pretextando que le había ayudado Yolao o que estaba al servicio de Euristeo. Llamado como testigo, Fileo, hijo de Augias, afirmó ante los árbitros que, en efecto su padre había prometido a Heracles la décima parte de sus rebaños en pago de su trabajo, el rey, encolerizado, antes de que fuese pronunciado el veredicto, desterró de su reino a Heracles y Fileo; pero más tarde Heracles reunió un ejército de voluntarios arcadios y se dirigió contra Augias. Éste, al saber que el héroe reclutaba una hueste para atacarlo, encargó su defensa a sus sobrinos los Moliónidas, hijos de Actor (v. *Moliónidas*). Habiendo caído enfermo Heracles, los dos hermanos aprovecharon la ocasión para infligirle una derrota; pero muy poco después, en una ceremonia religiosa, el héroe dio muerte a los Moliónidas y tomó Élide. Mató a Augias y a sus hijos y estableció a Fileo en el trono de la ciudad. Según otra tradición, Augias habría muerto muy viejo, de muerte natural, y su pueblo le habría tributado honores divinos (v. *Heracles*).

Sobre la historia del tesoro de Augias, véase *Agamedes*.

AURA (Αὔρα). Aura, cuyo nombre significa «la Brisa», era hija de una frigia, Peribea, y del Titán Lelanto. Veloz como el viento, cazaba con las compañeras de Ártemis. Enamoróse de ella Dioniso, y en vano trató de alcanzarla a la carrera; más ligera que él, la doncella siempre conseguía escapar, hasta que Afrodita, cediendo a la demanda del dios, la hizo enloquecer, de forma tal que la joven se entregó a Dioniso, el cual engendró dos niños gemelos. Pero en su locura, la madre los desgarró y luego se precipitó en el río Sangario. Zeus la transformó en fuente. Uno de los hijos gemelos fue Ínaco (v. este nombre).

AURORA. V. *Eos*.

AUSÓN (Αὔσων). Ausón es un hijo engendrado por Ulises en el curso de sus viajes, según unos, con Circe, según otros, con Calipso(v. cuad. 37). Se consideraba que Latino era su hermano, y Líparo, su hijo. Áusón dio su nombre al pueblo de losv ausones, los primitivos habitantes de Italia, llamada también *Ausonia*. Fue el primero en reinar en el país (v. también *Leucaria* y la tradición según la cual Ausón era hijo del rey ítalo).

AUTOLEONTE (Αὐτολέων). Cuando los locrios combatían, dejaban un hueco en sus filas en honor de Áyax, su compatriota, pues creían que el héroe acudía a luchar en medio de ellos. Un día en que combatían contra los habitantes de Crotona, uno de éstos, Autoleonte, quiso penetrar en las líneas locrias por este espacio vacío, pero un fantasma lo hirió gravemente en el muslo, y su herida no sanó. Consultado el oráculo, le ordenó que se trasladase a la Isla Blanca, en la desembocadura del Danubio (v. *Aquiles*), y allí ofreciese sacrificios expiatorios, principalmente a Áyax de Locris. En aquel lugar vio a Helena, que le dio un mensaje para el poeta Estesícoro, que había quedado ciego por haber hablado mal de ella en sus poemas. Helena le mandó decir que recuperaría la vista si cantaba una «palinodia», y, en efecto, así fue.

Tal es la versión debida a Conón. Pausanias, que cuenta también la anécdota, llama Leónimo a su héroe.

AUTÓLICO (Αὐτόλυκος). Hijo de Hermes y de Quíone, o tal vez de Estilbe, hija de Eósforo. Es hermano gemelo de Filamón (véanse *Dedalión* y *Quíone* i). Casó con Mestra, hija de Erisictón. Por su hija

Anticlea, es abuelo de Ulises (v. cuad. 34 y 37). Autólico recibió de su padre Hermes el don de poder robar sin ser nunca sorprendido; por eso sus robos son numerosos. A Amintor le hurtó un casco de cuero, que dio a Ulises y que éste lleva en su expedición nocturna contra Troya en compañía de Diomedes. Luego le robó a Éurito los rebaños, en Eubea, y lo mismo intentó hacer, aunque sin éxito, con los animales de Sísifo (v. este nombre). Para conseguir que sus robos no puedan ser descubiertos, tiene una gran habilidad en disimular las reses, por ejemplo, tiñendo la piel de los bueyes. Según ciertos autores, incluso tiene el don de transformarse.

Enseñó a Heracles el arte de la lucha. Cuando Sísifo vivía en su casa tratando de encontrar el ganado robado, Autólico lo unió en secreto a su hija Anticiea en el momento en que la daba en matrimonio a Laertes.

Autólico participó en la expedición de los Argonautas. A veces es considerado como abuelo de Jasón, por estar casada con Esón su hija Polimede.

AUTOMEDONTE (Αὐτομέδων). Automedonte es el auriga de Aquiles, y, como tal, su compañero de combate. Era a su vez un jefe que fue a Troya al frente de diez naves, con el contingente de Esciro. Toma parte activa en los combates que se desarrollan ante Troya. Muerto Aquiles, sigue sirviendo a su hijo Pirro-Neoptólemo. Participó en la toma de la ciudad.

AUXESIA (Αὐξησία). Auxesia y su compañera Damia eran dos doncellas cretenses que se trasladaron a Trecén, donde, complicadas casualmente en un alboroto, fueron lapidadas por la multitud. Como reparación se les dedicó un culto, celebrándose una fiesta en su honor. Auxesia y Damia fueron identificadas con Deméter y Perséfone.

*__AVILIO.__ V. Hijo de Rómulo y de Hersilia (v. este nombre).

I. ÁYAX (o **AYANTE**) hijo de Oileo (Αἴας). Áyax, de Locres, es llamado «hijo de Oileo» para distinguirlo del Áyax hijo de Telamón, o «el Gran Áyax». Figura entre los héroes que combatieron contra Troya, como jefe de un contingente locrio, a la cabeza de cuarenta naves. Lucha al lado de su homónimo, el hijo de Telamón; pero mientras éste es un guerrero «pesado», el hijo de Oileo es de pequeña talla y va armado de una coraza de Sino y un arco. Es

rápido, y desempeña el papel que en los ejércitos de la época clásica será asignado a los peltastas. Interviene en todos los grandes combates narrados en la *Ilíada*: participa en el sorteo para el proyectado desafío con Héctor, lucha en torno a las naves, en tomo al cuerpo de Patroclo, y compite en los juegos fúnebres que da Aquiles en honor de su amigo.

Se le atribuye mal carácter. También en el aspecto moral contrasta con su homónimo: arrogante, cruel con sus enemigos, pendenciero, es, además, impío, y sus faltas acabaron por acarrear la pérdida de una gran parte del ejército griego. Su delito más grave es el sacrilegio que cometió contra Atenea, y que le atrajo la ira de la diosa. Durante la toma de Troya, Casandra se había refugiado junto al altar de la divinidad; Áyax quiso arrancarla violentamente de la estatua a la que estaba abrazada, y arrastró a la doncella y a la imagen. Por esta transgresión de los preceptos religiosos, los aqueos quisieron lapidarlo, pero, a su vez, Áyax buscó asilo en el altar de Atenea, y así se libró de la muerte. Mas, durante el viaje de regreso, la diosa envió una tempestad que, en las cercanías de la isla de Miconos, del grupo de las Cicladas, destruyó gran número de naves aqueas, entre ellas, la que conducía a Áyax. No obstante, el héroe fue salvado por Posidón, que lo volvió a la superficie. Entonces, Áyax se jactó para sus adentros de haber sobrevivido pese a la cólera de la diosa. Ésta pidió a Posidón que lo perdiese, y el dios, de un golpe de tridente, quebró la roca en la que el náufrago se había refugiado y lo ahogó. Dícese también que fue la propia Atenea la que lo fulminó, utilizando así el rayo, arma de su padre Zeus.

Pero el sacrilegio de Áyax siguió pesando sobre sus compatriotas, los locrios. Tres años después de haber regresado los héroes de Troya, estallaron epidemias en Lócride y se produjo una sucesión de malas cosechas. Consultado el oráculo, respondió que aquellas plagas eran la manifestación de la cólera divina y que Atenea no se aplacaría a menos que, por espacio de un milenio, los locrios, para expiar el rapto y violación de Casandra, enviasen cada año a Troya dos doncellas elegidas por sorteo. Los troyanos dieron muerte a las dos primeras que llegaron, y esparcieron sus cenizas por el mar. Las siguientes fueron bien acogidas y puestas al servicio de la diosa Atenea. Pero había subsistido la costumbre de que el populacho, armado con palos, las persiguiera a su llegada, tratando

de matarlas. Si lograban escapar, se dirigían descalzas al santuario de la diosa y permanecían en él vírgenes hasta una edad muy avanzada. De este modo fue expiado, mucho tiempo después de su muerte, el sacrilegio que cometiera el hijo de Oileo contra la sacerdotisa Casandra.

II. ÁYAX, hijo de Telamón (Αἴας). Áyax, hijo de Telamón (v. cuad. 29) es «el Gran Áyax»; reina en Salamina, y va a Troya al frente de doce naves, el contingente que aporta la isla. En el campamento aqueo ocupa el ala izquierda. Después de Aquiles, es el héroe más fuerte y valiente de todo el ejército. Robusto, alto, muy apuesto, no pierde la calma y siempre se domina. Va pesadamente armado. Su escudo es notable: lo forman siete pieles de buey superpuestas. La octava capa, la exterior, es una placa de bronce.

En lo moral, el hijo de Telamón es el reverso del «Pequeño Áyax»: habla poco, es bondadoso y teme a los dioses. Pero, si bien es más comedido que Aquiles, con el cual tantos rasgos comunes tiene, carece por completo de la sensibilidad, el gusto por la música y la ternura propias del hijo de Tetis. Ante todo, es guerrero, no exento de rudeza.

Áyax es el héroe que ha designado la suerte para luchar en singular combate contra Héctor, a quien derriba de una pedrada, pero los heraldos interrumpen el duelo. Cuando las derrotas de los aqueos, es uno de los héroes que se esfuerzan, en vano, por detener a Héctor. Cae herido y no puede luchar hasta el fin. Es enviado en embajada a Aquiles, para tratar de hacerlo volver de su decisión. Le reprocha especialmente su egoísmo, y su dureza e indiferencia ante las desgracias de los griegos. Cuando Héctor se lanza al asalto de las naves, la resistencia de los aqueos se concentra en tomo a Áyax. A él se dirige Posidón, inquieto, pidiéndole que redoblé sus esfuerzos. Hiere a Héctor de una pedrada; pero éste vuelve, lleno de nuevo ardor, y lo obliga a defenderse en su misma nave. Cuando el troyano le quiebra la lanza, él, reconociendo la voluntad de los dioses, huye. Entonces entra en escena Patroclo y fuerza a los troyanos a replegarse. Áyax vuelve al combate después de la muerte de Patroclo, y Héctor se dispone a acometerle; y lo habría hecho si Zeus, con objeto de respetar el destino que reserva a Héctor para los golpes de Aquiles, no envolviese a ambos héroes en una nube.

En los juegos fúnebres celebrados por Aquiles, lucha contra

Ulises. Ninguno de los dos sale vencedor, y Aquiles confiere el premio a ambos. En el concurso de esgrima, contra Diomedes no es derrotado, pero tampoco logra superar a su adversario. Sin embargo, lanza el disco a menos distancia que otro de sus competidores.

Las leyendas posteriores a la *Ilíada* han sublimado esta figura, que se ha tendido a comparar con la de Aquiles. Como éste, se cree que es nieto de Éaco (v. *Telamón*). En Ática se decía que su madre era Peribea, una de las doncellas enviadas a Creta por Egeo como tributo a Minos, y a quien Teseo había salvado la vida al dar muerte al Minotauro.

Cuando Heracles, que preparaba su expedición contra Troya (v. *Heracles*, p. 249), fue a invitar a Telamón a que participase en ella, encontró a éste en pleno banquete. Extendiendo debajo de él su piel de león, rogó a Zeus que concediese a Telamón un hijo tan valiente como él, y tan fuerte como el león cuya piel mostraba. Zeus oyó su plegaria y, en señal de asentimiento, envió un águila —de la que deriva el nombre del niño, Áyax, que recuerda el del ave, en griego, αίετός—. Según otra versión, cuando la visita de Heracles Áyax había nacido ya. El héroe lo envolvió en su piel de león, rogando a Zeus que lo hiciese invulnerable. Y, en efecto, el niño lo fue, excepto en aquellas partes que, en el cuerpo de Heracles, sostenían la aljaba: la axila, la cadera y el hombro.

Después, poco a poco van añadiéndose nuevos rasgos a su carácter, tal como la *Ilíada* lo concebía. Al partir para Troya, su padre le aconsejó que «venciese, con la lanza, pero también con la ayuda de los dioses». A lo cual respondió Áyax que «también el cobarde podía vencer con la ayuda de los dioses». Al parecer, luego borró de su escudo la imagen de Atenea, lo cual le valió la hostilidad de la diosa.

Cuando las expediciones preliminares, cuyo relato no figura en la *Ilíada*, la tradición atribuía a Áyax un importante papel. Llegado el primero a la concentración, en Argos, con su hermano Teucro, fue designado jefe de la flota, junto con Aquiles y Fénix. Por un momento sustituyó incluso a Agamenón en el mando supremo, cuando el Atrida fue depuesto por haber matado la cierva sagrada de Ártemis. En ocasión del desembarco de Mísia, toma, con Aquiles, la dirección de las operaciones, y mientras que hiere a Télefo (v.

Aquiles), él da muerte a Teutranio, hermano de Télefo.

Durante los nueve primeros años de la guerra, ante Troya, Áyax participa en incursiones de pillaje contra las ciudades de Asia. Ataca la del rey frigio Teleutante y rapta a su hija Tecmesa. Saquea también el Quersoneso tracio —hoy, península de Gallípoli—, donde reinaba Polimestor, yerno de Príamo, el cual entregó los griegos a Polidoro, uno de los hijos de su suegro, que guardaba en custodié (v. *Polidoro*). Áyax saqueó también los rebaños que los troyanos tenían en el monte Ida y en el campo.

Pero después de la muerte de Aquiles, durante los últimos episodios de la guerra, las leyendas fomentaron las aventuras de Áyax. Nos lo presentan acogiendo al hijo de Aquiles, Neoptólemo-Pirro, tratándolo como a hijo propio y combatiendo con él. También lucha con el arquero Filoctetes, al igual que lo hiciera, en la *Ilíada*, con el arquero Teucro. Tomada ya la ciudad, pide que se ejecute a Helena en castigo de su adulterio; pero esta demanda excita contra él la ira de los Atridas, empeñados en salvar a la joven, y Ulises consigue que se devuelva Helena a Menelao. Entonces Áyax reclama como parte del botín el *Paladio* (v. art.), pero Ulises, instigado por los Atridas, se ias compone para que le sea rehusado. Ello provoca una escisión entre los jefes. Áyax amenaza con vengarse de Menelao y Agamenón; los Atridas se rodean de una guardia, y a la mañana siguiente, es encontrado el cuerpo de Áyax atravesado por su espada.

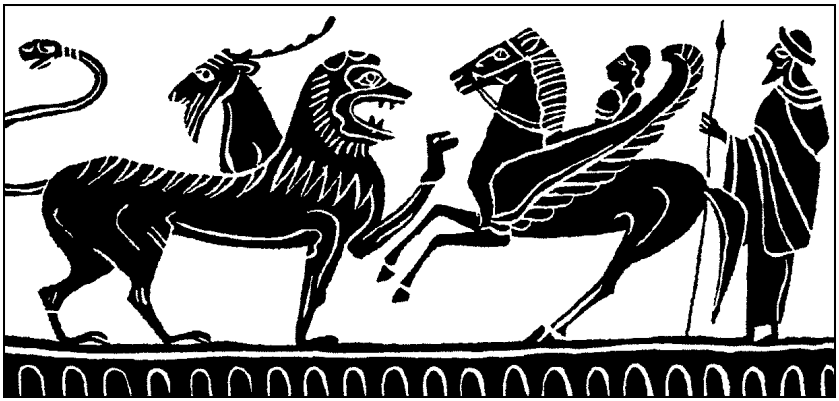
Otra versión de su muerte, más familiar a los trágicos, cuenta que el héroe se vuelve loco por habérsele negado, no el Paladio, sino las armas de Aquiles. Tetis había destinado estas armas al más valiente de los griegos, o, por lo menos, al que hubiese inspirado mayor terror a los troyanos. Para saber quién era éste, procedióse a interrogar a los prisioneros, los cuales, por despecho, designaron a Ulises en vez de Áyax. Ulises obtuvo las armas, y, durante la noche, Áyax enloqueció, aniquiló los rebaños destinados a alimentar a los griegos y se suicidó a la mañana siguiente al darse cuenta, en un momento de lucidez, del estado de enajenación en que había caído.

Cuando los «regresos», Atenea, para castigar la injusticia cometida con Áyax, persiguió a los griegos con su ira. (Sin embargo, véase, acerca de esta ira, *Áyax, hijo de Oileo*).

Áyax no fue incinerado, como era costumbre entonces, sino

colocado en un féretro y sepultado. Los atenienses le tributaban honores divinos en Salamina todos los años.

***AYO LOCUCIO (AIUS LOCUTIUS).** Ayo Locucio (Aius Locutius) nombre que contiene dos veces la idea de hablar (*aio* y *loquor*), es un dios misterioso que se manifestó sólo en una ocasión, cuando la invasión gala (390 a. de
J. C.)
, en forma de una voz que anunció la proximidad del enemigo. Nadie le hizo caso; pero después de la caída de Roma, y cuando los galos hubieron sido expulsados, el dictador Camilo, a fin de reparar la falta de respeto de que se habían hecho culpables para con esta voz divina, le levantó un santuario en el lugar en donde había sido oída, en el ángulo norte del Palatino.



B

BABIS (Βάβυς). Babis es hermano del sátiro frigio Marsias, que trató de rivalizar con Apolo en el arte de la Música (v. *Marsias*). Lo mismo que su hermano, Babis toca la flauta, pero la flauta de un solo tubo, mientras que el otro usa la doble. Babis es un «inocente» que toca tan mal, que ello le vale no incurrir en la cólera del dios.

BACO (Βάκχος). V. el art. Dioniso.

BALIO (Βαλίος). **1.** Balio es uno de los caballos de Aquiles, nacido de Céfiro y de la harpía Podarge. Posidón lo dio como regalo a Peleo cuando la boda de éste con Tetis. Muerto Aquiles, Posidón volvió a quedarse con el corcel, que era inmortal, así como con Janto, el otro caballo de Aquiles.

2. Balio era también el nombre dado a uno de los perros de Acteón.

BASILEA (Βαοίλεια). Basilea, nombre que significa «la Reina», es, en una tradición aberrante, la hija mayor de Urano y de Titea, hermana de Rea y de los Titanes, a los que crio. Se distinguía por su prudencia y su inteligencia. Casó con su hermano Hiperión, de quien concibió a Selene (la Luna) y Helio (el Sol). Los demás Titanes, por despecho, dieron muerte a su marido y sumergieron a Helio en el río Erídano. Presa de dolor por haber perdido a su hermano, Selene se precipitó desde el tejado de su casa. Helio y Selene fueron transformados en astros. Entretanto, su madre, al enterarse, por un sueño, de lo ocurrido, enloqueció y, cogiendo un tamboril y címbalos que habían pertenecido a su hija, erró por el campo haciéndolos sonar hasta que alguien, compadecido, la detuvo. Pero entonces estalló una violenta tempestad, y Basilea desapareció. Se le tributó culto con la denominación de «la Gran Madre», lo cual la identifica con Cibeles.

El nombre de Basilea es también el de la Realeza personificada y divinizada.

BATO (Βάττος). **1.** Bato es el nombre de un viejo que desempeña un papel en la leyenda del robo de los bueyes de Apolo por Hermes. Como quiera que Apolo, absorbido por el amor de Himeneo, hijo de Magnes, descuidara la custodia de su ganado, Hermes le robó cierto número de reses, llevándoselas hasta las inmediaciones del Ménalo, en el Peloponeso. Habiendo Encontrado

allí a un anciano que vivía en la montaña, tuvo miedo de que el robo fuese descubierto, por lo cual prometió al hombre, llamado Bato, una ternera si consentía en callarse. El viejo lo prometió; pero Hermes, una vez hubo puesto los bueyes en lugar seguro, se transformó y volvió a donde estaba Bato, simulando que iba en busca de su ganado. Le preguntó si había visto pasar un rebaño, y le prometió una recompensa si lo ayudaba a encontrarlo. Bato, infiel a su juramento, habló, y Hermes, indignado, lo transformó en roca.

2. Bato es también el nombre del fundador —mítico o histórico, no se sabe— de la colonia de Cirene, en las costas de Libia. Tuvo por padre a Polimnesto, descendiente del argonauta Eufemo (v. este nombre). Forma parte del grupo de «minias» —descendientes de los Argonautas (v. *Minia*)— que, emigrado de Lemnos a Lacedemonia, hubo de abandonar este país para ir a establecerse en Tera siguiendo al lacedemonio Teras. Su madre fue Frónime (v. este nombre), y es originaria de Creta.

La tradición más corriente pretende que Bato es sólo un apodo que se aplicaba al héroe porque era tartamudo; no obstante, Heródoto nos dice que la palabra Bato significaba «rey» en lengua libia. Según unos, el nombre verdadero de Bato sería Aristóteles, según otros, Aristeo —tal vez por confusión con Aristeo, hijo de la ninfa Cittne (v. estos nombres)—. Según Pausanias, después de haber fundado Cirene, Bato recobró la palabra.

BATÓN (Βάτων). Conductor del carro de Anfiarao, el héroe tebano (v. *Anfiarao*). Como él, desciende de Melampo. Ante Tebas, Batón compartió el destino de su amo y fue tragado por la tierra en el momento en que éste iba a ser alcanzado por un enemigo. Se le tributaron honores divinos. Según otra tradición, a la muerte de Anfiarao, Batón se retiró a una ciudad de Iliria llamada Harpía.

BAUBO (Βαυβώ). Baubo es la mujer de Disaules, que vivía en Eleusis. Deméter, en su marcha por todo el mundo griego en busca de su hija, llegó a Eleusis, acompañada del pequeño Yaco, y fue acogida amablemente por Disaules y Baubo. Esta, para reconfortarla, ofrecióle una sopa, que la diosa, dolorida, no quiso aceptar. Entonces la mujer, para mostrar su descontento o tal vez para alegrar a la diosa, levantóse las faldas y le mostró el trasero. Yaco, al verlo, se puso a aplaudir, y la diosa, divertida, se tomó el potaje.

Disaules y Baubo tuvieron por hijos a Triptólemo —que más frecuentemente es considerado hijo de Céleo y de Metanira— (v. *Triptólemo*) y Eubuleo. Sus hijas fueron Protónoe y Nisa.

BAUCIS. Baucis fue una mujer frigia casada con Filemón; un campesino muy pobre. Un día dieron cobijo en su cabaña a Zeus y Hermes, que recorrían Frigia en figura de dos viajeros. Los demás habitantes del país se habían negado a acoger a los dos extranjeros; sólo Filemón y Baucis se mostraron hospitalarios con ellos. En su enojo, los dioses enviaron un diluvio a todo el país, aunque respetando la cabaña de los pobres ancianos, la cual se transformó en un templo. Y como Filemón y Baucis habían pedido la gracia de terminar juntos su vida, Zeus y Hermes los convirtieron en dos árboles, que se levantaban uno al lado del otro frente al templo que en otro tiempo había sido su cabaña.

BAYO (Βαῖος). Bayo es un piloto de Ulises a quien no se cita en la Odisea pero que, en la evolución posterior de la leyenda, pasó por haber dado su nombre a diversos lugares: una montaña de la Isla de Cefalonia, en el Mar Jónico, y a la ciudad de Bayes, Campania. Bayo, que pilotaba la nave de Ulises, encontró la muerte durante el viaje por Italia (v. *Ulises*).

BELEROFONTE (Βελλεροφόντης). Belerofonte desciende de la casa real de Corinto. Hijo de Posidón, su padre «humano» es Glauco, hijo de Sísifo (v. cuad. 34). Su madre es hija del rey de Mégara, Niso, y es conocida tanto por el nombre de Eurimede como por el de Eurínome. Sus aventuras empiezan con el asesinato accidental de un hombre a quien a veces se llama Delíades, y que parece haber sido su propio hermano; otras, Pirén —nombre que guarda relación con el de la fuente Pirene de Corinto (v. más adelante)—; otras, Alcímenes, y otras, finalmente, Bélero —lo cual da una etimología a su propio nombre, entendiéndose Belerofonte en el sentido de «el matador de Bélero»— tirano de Corinto. A consecuencia del accidente, Belerofonte hubo de abandonar la ciudad y se dirigió a Tirinto, cerca del rey Preto, quien lo purificó. La esposa de Preto, Estenebea —llamada Antea por Homero—, se enamoró de Belerofonte y le pidió una cita. Habiéndosela negado Belerofonte, la mujer se quejó a su marido, diciéndole que el joven había querido seducirla. Inmediatamente, Preto envió a Belerofonte

en busca de su suegro Yóbates, rey de Licia, con una carta en la que pedía a éste que diera muerte al portador de la misiva. Preto no quiso matar con sus propias manos a Belerofonte porque era su huésped y una antigua costumbre prohibía matar a un hombre con quien se había comido en la misma mesa. Cuando hubo leído la carta, Yóbates ordenó a Belerofonte que eliminase a la Quimera, monstruo que, por la parte anterior, era león, y por la posterior, dragón, con cabeza de cabra que lanzaba llamas. Este monstruo devastaba el país, robando los rebaños. Yóbates creía que jamás Belerofonte lograría acabar con él sin ayuda de nadie, pero el joven montó sobre el caballo alado Pegaso, que un día había encontrado bebiendo en la fuente de Pirene, en Corinto (v. *Pegaso*), y, elevándose en los aires, precipitóse directamente contra la Quimera y la mató de un solo golpe. Entonces Yóbates lo envió a luchar contra los sólimos, población vecina en extremo belicosa y feroz. Los venció también, y a continuación Yóbates lo dirigió contra las Amazonas, entre las cuales hizo una enorme carnicería. Finalmente, Yóbates reunió un grupo de lidios escogidos entre los más valientes, y les mandó que preparasen una emboscada para matar a Belerofonte. Sin embargo, éste les dio muerte a todos, sin dejar uno.

El rey reconoció entonces que el héroe era de origen divino, y, lleno de admiración por sus hazañas, mostróle la carta de Preto y le invitó a quedarse a su lado. Además, le ofreció en matrimonio a su hija Filónoe —según otros, Anticlia— y, al morir, le legó el reino. Sobre la venganza de Belerofonte (v. *Estenebea*).

Con la hija de Yóbates, Belerofonte tuvo dos hijos, Isandro e Hipóloco, y una hija, Laodamía, que, con Zeus, dio vida al héroe Sarpedón.

Más tarde, Belerofonte, enorgullecido, quiso elevarse, con su caballo alado, hasta la mansión de Zeus. El dios lo precipitó a la tierra y lo mató. Belerofonte era honrado como héroe en Corinto y en Licia.

La *Ilíada* hace alusión a ciertos vínculos de hospitalidad que parecen haber existido entre Belerofonte y Eneo, rey de Calidón.

BELO (Βῆλος). Belo es uno de los dos gemelos que la ninfa Libia tuvo de Posidón; el otro es Agenor (v. *Agenor* y cuad. 3). Mientras Agenor se trasladó a Siria, Belo permaneció en Egipto, donde fue rey, y casó con Anquínoe, hija del dios Nilo. Fueron hijos suyos dos

gemelos, Egipto y Dánao, a los cuales se añaden a veces Cefeo y Fineo.

Los autores conocen también varios héroes asirios y babilonios de este nombre. Uno de ellos figuraba en la genealogía de la reina Dido de Cartago.

*__BELONA.__ Como diosa romana de la guerra, Belona, que fue mucho tiempo una potencia mal definida, acabó identificándose poco a poco con la divinidad griega Enio. A veces pasa por ser la esposa del dios Marte, y también es representada conduciendo su carro, con rasgos horripilantes, empuñando una antorcha, o bien una espada o una lanza. Se parece mucho a la representación tradicional de las Furias.

BÍA (Βία). Bía, cuyo nombre significa «la Violencia», personifica esta abstracción. Es considerada como hija del gigante Palante y de Éstige. En la Gigantomaquia lucha al lado de Zeus. Son sus hermanos Zelo (el Ardor) y Cratos (el Poder), y su hermana, Nice (la Victoria) (v. cuad. 31). Con ellos acompaña siempre a Zeus. Ayudó a encadenar a Prometeo en el Cáucaso.

BIANA (Βίαννα). Biana es una doncella que dio su nombre a la ciudad de Vienne, del Delfinado. Era cretense, y había ido a parar lejos de su patria a consecuencia de un hambre que había forzado a muchos cretenses a emigrar. Durante una danza, la joven fue tragada por un abismo que se abrió en la tierra, y se dio su nombre a la ciudad que edificaron los inmigrantes.

*__BIANOR__ (Βίανωρ). Héroe de Mantua, era hijo del Tíber y de la ninfa Manto (v. *Aucno*). Fundó la ciudad de Mantua, a la que dio este nombré en recuerdo de su madre. A veces es identificado con Aucno.

BIANTE (Βίας). Biante es hijo de Amitaón y de Idómene, hija de Feres. Su hermano es Melampo el adivino, que va ligado a sus aventuras (v. cuad. 1 y cuad. 21). Habiendo pretendido casarse con la hija de Neleo llamada Pero, Biante hubo de someterse a una condición impuesta por el padre de la joven y que consistía en robar los rebaños de Fílaco. Estos bueyes se hallaban bien guardados por un perro feroz, pero Melampo se avino a apoderarse de ellos por cuenta de su hermano (v. *Melampo*), y, cuando hubo logrado de Neleo la mano de Pero, la cedió a Biante.

Posteriormente, cuando Melampo hubo curado a las hijas del rey Preto de su locura, recibió una tercera parte del reino para Biante, el cual se instaló en ella (v. *Preto*, *Melampo* y *Anaxágoras*). Con Pero, Biante engendró a Tálao, padre de Adrasto (v. cuad. 1), Perialces, Laódoco, Areo, Alfesibea. Más tarde, establecido en Argos, en el reino de Preto, casó con una hija de éste, Lisipe. Sin duda engendró con ella a su hija Anaxibia, que casó más tarde con Pelias, según ciertas tradiciones.

BIBLIS (Βυβλίς). Por su padre Mileto, Biblis es biznieta de Minos (v. *Acacálide*) o, según las versiones, su nieta (v. *Mileto* y cuad. 28). Acerca del nombre de su madre, las tradiciones discrepan: a veces la consideran como Cianea, hija del Meandro; otras, como Tragasia, hija de Celeno, y otras, como Idótea, hija del rey Éurito. Tenía un hermano gemelo, Cauno, al que amó con amor culpable. Horrorizado de su hermana, Cauno huyó de Mileto, su patria, y fundó la ciudad de Cauno, en Caria. A Biblis el dolor la vuelve loca y anda errante por toda el Asia Menor. En el momento en que va a precipitarse desde lo alto de un peñasco para terminar sus días y sus penas, las Ninfas, apiadadas, la transforman en una fuente inagotable, como las lágrimas de la doncella.

A esta tradición se opone otra, según la cual sería Cauno quien había sentido por su hermana un amor criminal. Por este motivo, habría abandonado la casa paterna, en tanto que Biblis se habría ahorcado. En su memoria, se dio su nombre a dos ciudades: Biblis de Caria, y Biblo de Fenicia.

BIZANTE (Βύζας). Bizante es hijo de Posidón y de Ceróesa. Su madre era hija de Io y de Zeus y había nacido a poca distancia del lugar que ocupa la ciudad que más tarde se llamará Bizancio. Fundó esta ciudad de Bizancio, que recibió de él su nombre, y la fortificó con la ayuda de Apolo y Posidón. Habiéndola atacado Hemo, tirano de Tracia, Bizante lo desafió en singular combate y persiguió al enemigo en retirada hasta el interior de Tracia. Sin embargo, en su ausencia, la ciudad fue atacada por el rey de Escitia, Odrises, quien la asedió. Pero Fidalía, esposa de Bizante, salvó la capital con la ayuda de las otras mujeres, arrojando sobre el campo enemigo numerosas serpientes. Fidalia volvió a salvar la ciudad por segunda vez de las acometidas de su cuñado Estrombo.

***BONA DEA.** Bona Dea, la Buena Diosa, es una divinidad

romana vinculada al culto de Fauno. Su leyenda, bastante escueta, tiene por objeto explicar ciertas particularidades del culto. En una primera versión, Bona Dea es hija de Fauno. Amada por su padre, negóse a acceder a sus deseos y él no pudo obtener nada, ni siquiera cuando la hubo embriagado. Entonces la flageló con varas de mirto —esto, como explicación de que el mirto fuese excluido de su templo—. Por fin, transformada en serpiente, consiguió unirse a ella. Otra versión hace de Bona Dea la esposa de Fauno, mujer habilísima en todas las artes domésticas, muy pudorosa, hasta el extremo de que nunca salía de su aposento y que no veía a otro hombre sino a su marido. Un día, encontró una jarra de vino, se lo bebió y se embriagó. Su marido le pegó tal paliza con ramas de mirto que le ocasionó la muerte, y después, acosado por los remordimientos, le tributó honores divinos. En Roma Bona Dea tenía el santuario al pie del Aventino. Allí, en un bosque sagrado, las mujeres y doncellas celebraban todos los años los misterios de la «Buena Diosa», de los cuales estaban excluidos los hombres. Hércules, eliminado también, se vengó instituyendo en su Gran Altar, situado a poca distancia, ciertas ceremonias a las que no podían asistir las mujeres (v. *Hércules*).

BORÉADAS (Βορωάδαι). En términos generales, los Boréadas son los hijos de Bóreas, el Viento Norte. Más particularmente, se designa con este nombre a sus dos hijos gemelos Calais y Zetes, que tuvo de Oritía, hija de Erecteo, raptada por el dios en las márgenes del Iliso (v. *Bóreas* y *Oritía* y cuad. 12). Estos dos jóvenes eran seres alados; según algunos, tenían las alas en sus talones; según otros, salían de sus costados, como en las aves. Lo mismo que su padre, son genios de los vientos, cuyos nombres fueron puestos en relación por los antiguos con el verbo que significa «soplar». Calais era «el que sopla suavemente», y Zetes, «el que sopla fuerte». Habían nacido en Tracia, como su padre, y su característica esencial era la rapidez. Participaron en la expedición de los Argonautas, donde desempeñaron un papel particularmente importante en la escala que hicieron los navegantes en tierras del rey Fineo (v. *Argonautas*) al perseguir a las Harpías que acosaban al monarca. En este punto, empero, difieren las versiones. Ora liberan a Fineo alcanzando a aquellas aves en su vuelo y obligándolas a prometer que en adelante dejarán en paz a Fineo; ora matan a dos de las tres, ora, sin que

intervengan las Harpías, castigan a Fineo, por haber cegado a los hijos que tuviera de su hermana Cleopatra (v. *Fineo*).

También discrepan las tradiciones en lo que se refiere a su muerte: según algunas, no pudieron dar alcance a las Harpías y murieron al volver; pero la versión más frecuente es la de que tomaron parte en la totalidad de la expedición de los Argonautas, hallándose presentes en los juegos fúnebres celebrados en honor de Pelias (v. Pelias y Jasón), donde ganaron el premio de la carrera. Sin embargo, pronto fueron muertos por Heracles, que no les perdonaba el haber aconsejado a los Argonautas que lo abandonasen en Misia cuando se había demorado buscando a Hilas (v. *Argonautas* e *Hilas*). Al regresar de los funerales de Pelias, el héroe los vio en la isla de Tenos y les dio muerte. Luego les erigió dos estelas que vibraban cada vez que el viento Norte soplaba en la isla.

Bóreas tuvo también dos hijas: Cleopatra, que casó con Fineo, y Quíone (v. también *Butes*).

BÓREAS (Βορέας). Dios del Viento del Norte. Habita en Tracia, que, para Grecia, es el país frío por excelencia. Es representado como un genio alado, de gran fuerza física, barbudo y, generalmente, vestido con una corta túnica de pliegues. En una de sus representaciones va provisto, como el Jano romano, de dos rostros opuestos, que sin duda personifican el viento doble que soplaba en el Euripo: el Bóreas y el Antibóreas. Pero esta concepción es excepcional.

Bóreas es hijo de Eos (la Aurora) y de Astreo, hijo de Crio y Euribia. Es hermano de Céfiro y de Noto (v. cuad. 16). Pertenece, por tanto, a la estirpe de los Titanes, seres que personifican las fuerzas elementales de la Naturaleza. Entre otras acciones violentas se le atribuye el rapto de Oritía, hija del rey de Atenas Erecteo, cuando estaba jugando con sus compañeras en las márgenes del Iliso. La llevó a Tracia, donde la joven le dio dos hijos, Calais y Zetes (v. el art. anterior). Una variante de esta leyenda situaba el rapto durante una procesión que subía a la Acrópolis, al templo de Atenea Poliada. A veces se atribuye a Bóreas el castigo de Fineo (v. este nombre). Con las yeguas de Erictonio, Bóreas engendró —dícese—, en figura de caballo, doce potros tan ligeros que cuando corrían sobre un campo de trigo no doblaban las espigas bajo su

peso, y cuando lo hacían por la superficie del mar, no la rizaban. Primero con una Erinia y después con una Harpía, Bóreas engendró también caballos veloces.

Sobre Bóreas, «rey de los celtas», véase Cipariso.

BORMO (Βῶρμος). Hijo de Ticia (o Ticio), un mariandino. Era un joven hermosísimo. Un día en que había ido a buscar agua para los segadores en una fuente profunda, fue raptado por las ninfas (v. *Hilas*). Cuéntase también que murió en una cacería. Todos los años se conmemoraba su muerte, en la época de la siega, con lamentaciones acompañadas al son de la flauta.

BOTRES (Βότρης). Botres era un tebano, hijo de Eumelo. Éste honraba en gran manera al dios Apolo. Un día, mientras estaba ofreciendo un sacrificio, su hijo Botres se hallaba a su lado asistiéndole. Pero el muchacho repartió el seso de la víctima, un cordero, antes de haberlo colocado sobre el altar para el ofertorio. Indignado, el padre cogió un tizón de la hoguera sagrada y asestó con él un golpe tan fuerte al niño que lo mató. Ante la aflicción de los padres, Apolo transformó a Botres en pájaro, el llamado Aéropo, es decir, el pájaro de mirada sombría, que hace el nido bajo tierra y revolotea sin cesar.

BRANCO (Βράγχος). Hijo de un héroe originario de Delfos llamado Esmicro (v. este nombre), que se había establecido en Mileto y casado en el país. Antes de nacer, su madre había tenido una visión, en la que le había parecido que el sol bajaba a su propia boca, le pasaba a través del cuerpo y le salía por el vientre. Los adivinos interpretaron el sueño como un presagio favorable. El hijo al que dio a luz fue femado Branco, es decir, «bronquio», porque por los bronquios su madre había sentido descender el sol en ella. Un día en que el año, que era muy hermoso, guardaba sus rebaños en el monte, fue amado por Apolo.

Erigió un altar a Apolo Amigo e, inspirado por el dios, que le concedió el don adivinatorio, fundó un oráculo en Dídimo, al sur de Mileto, oráculo que, hasta la época histórica, fue considerado casi equivalente al de Delfos. Estaban a su servicio los Branquidas, o descendientes de Branco. Éste contaba —se dice— entre sus antepasados, por línea paterna, a Maquereo, el hombre que había matado a Neopíolemo en Delfos.

BRANGAS (Βράγγας). Brangas es el hijo del dios-río de Tracia, Estrimón, y hermano de Olinto. Habiendo muerto éste en una cacería, víctima de un león, Brangas lo enterró en el lugar donde había caído y dio el nombre de Olinto a la ciudad que edificó en las cercanías.

BRISEIDA (Βρισηίς). Briseida, cuyo nombre verdadero era Hipodamía, es hija de Brises, sacerdote de la ciudad de Lirneso, tomada y saqueada por Aquiles (v. este nombre). Brises es hermano de Crises, padre de Criseida. Hipodamía, llamada Briseida por el nombre de su padre, estaba casada con Mines, que fue muerto por Aquiles. Éste la llevó cautiva, y Patroclo, para consolarla, le prometió que Aquiles la haría su esposa, y, en efecto, llegó a ser la esclava favorita del héroe, que la amaba tiernamente. Cuando la asamblea de los griegos obligó a Agamenón a devolver Criseida a su padre y el rey, en compensación, exigió de Aquiles la entrega de Briseida, éste, airado y dolorido, se negó a combatir (v. su leyenda). Es Briseida la que Agamenón promete devolverle primero, cuando la embajada que le envía para tratar de aplacarlo, y sólo a ella acepta Aquiles en el momento de reconciliarse con el Atrida. La tradición posterior a Homero representaba a Briseida como una mujer alta, morena, de brillante mirada, cejijunta y bien ataviada. También parece que fue ella la que tributó a Aquiles los honores fúnebres.

BRISES (Βρίσης). Brises es el padre de Briseida (v. art. anterior). Ora es considerado rey de los léleges, en Caria, ora —y esto es lo más frecuente— pasa por ser, igual que su hermano Crises, un sacerdote de Apolo en la ciudad de Lirneso, que fue saqueada por los griegos durante la guerra de Troya. Además de su hija Hipodamía, llamada corrientemente Briseida, tuvo un hijo, Eetión —distinto del héroe de igual nombre, rey de Lirneso y padre de Andrómaca—. Cuando, durante el pillaje, Aquiles destruyó su casa, él se ahorcó.

BRITE. La leyenda de Brite, hija de Marte (Ares) y doncella de la diosa Ártemis en Creta, es una repetición de la de Britomartis (v. art.). Amada por Minos, Brite se arrojó al mar y su cuerpo fue encontrado en una red de pescadores. Estalló una epidemia, y el

oráculo respondió que, para librarse de ella, había que rendir honores divinos a Diana Dictina, la «Ártemis de la red».

BRITOMARTIS (Βριτόμαρτις). Britomartis es una diosa cretense cuyo nombre significaba, según se nos dice, «la virgen dulce». Es hija de Zeus y de Carme. Al parecer, fue una ninfa virgen, compañera de Ártemis, en Gortina (Creta). Minos se enamoró de ella y, a impulsos de su pasión, la persiguió durante nueve meses por los montes y valles de la isla. Un día, transcurrido este tiempo, se dio cuenta de que iba a ser alcanzada y se precipitó al mar desde lo alto de un acantilado; pero fue recogida y salvada por una red de pescadores, lo cual le valió el epíteto de Dictina («la muchacha de la red»).

Otra versión menos milagrosa explica el mismo epíteto haciendo remontar a Britomartis el invento de las redes de caza. También se dice que durante una cacería quedó en una red, y, salvada por Ártemis, recibió honores divinos bajo el apelativo de Dictina.

Como a Ártemis, se la representa rodeada de perros, vestida de cazadora, huyendo de los hombres y amante de la soledad.

BÚCIGES (Βουξύγης). Búciges, «el que pone el yugo a los bueyes», es la figura mítica del inventor del yugo, que ideó el modo de domar los toros y uncirlos, así como el de emplearlos para labrar y cultivar los campos. También era considerado uno de los primeros legisladores. Se le atribuye la prohibición, mencionada con bastante frecuencia en la Antigüedad, de sacrificar bueyes y toros, por los servicios que prestan a la agricultura. V. también el art. *Paladio*.

BÚCOLO (Βουκόλος). Búcolo, cuyo nombre significa «el Boyero», era hijo de Colono de Tanagra (Beocia), y hermano de Óquemo, León y Ocne —ésta, la única hija—. Ocne, que amaba a Eunosto fue rechazada por él, y la doncella, ofendida, lo acusó ante sus hermanos de haber pretendido violentarla. Los jóvenes dieron muerte a Eunosto, pero Ocne, acosada por los remordimientos, no tardó en confesar la verdad. Los hermanos huyeron ante las amenazas del padre de Eunosto, y ella se suicidó.

BÚFAGO (Βουφάγος). Búfago (literalmente «el devorador de bueyes»), es un héroe arcadio, hijo de Jápeto y de Tórnax Con su esposa Promne, durante la guerra contra Augias, recogió a Ificles, que hábil sido herido (v. *Heracles*); lo cuidó hasta la muerte y luego

le dio sepultura. Posteriormente fue muerto por Ártemis, molesta por su amor acuciante, cuando la perseguía en el monte Fóloe, de Arcadia.

BULIS (Βουλίς). V. Egipto.

BUNO (Βοῦνος). Buno es un héroe corintio, hijo de Hermes y de Alcidamia. Cuando Eetes abandonó Corinto para trasladarse a Coico, recibió de éste el trono de Corinto, con la orden de conservarlo hasta su regreso o el de uno de sus descendientes. Al morir Buno, le sucedió Epopeo de Sición (v. *Epopeo*).

BUSIRIS (Βούσιρις). En la leyenda griega, Busiris es un rey de Egipto. En realidad, su nombre no aparece en ninguna de las dinastías faraónicas, aunque tal vez sea una deformación del dios Osiris. Busiris fue un monarca muy cruel; su tiranía había obligado a Proteo a huir de Egipto (v. *Proteo*). También había proyectado enviar una expedición dé bandidos a raptar las Hespírides, famosas por su belleza. Heracles las encontró en su camino cuando iba en busca de las manzanas de oro, y les dio muerte, del mismo modo que había matado al propio Busiris. Ocurrió que se había abatido sobre Egipto una serie de malas cosechas, y Frasio, adivino llegado de Chipre, había aconsejado al rey que todos los años sacrificase a Zeus un extranjero para aplacar al dios y volver a la prosperidad. Así lo hizo Busiris, empezando por inmolar al propio Frasio. Cuando Heracles pasó por Egipto, Busiris lo prendió, atólo con bandas, lo coronó de flores y lo condujo al altar como víctima propiciatoria. Pero Heracles desatóse y mató a Busiris, a su hijo Ifidamante (o Anfidamante), al heraldo Calbes y a todos los presentes.

Busiris era hijo de Posidón y de Lisianasa (v. cuad. 3). Había sido establecido en Egipto por el rey Osiris, al partir éste para su viaje alrededor de la tierra.

BUTES (Βούτης). **1.** El primer héroe de este nombre es uno de los hijos de Bóreas, y hermanastro de Licurgo. Butes y Licurgo habían nacido de mujeres distintas, ninguna de las cuales era Oritía, la legítima esposa del dios (v. *Bóreas*). Butes trató de matar a su hermanastro Licurgo; pero, descubierto su proyecto, tuvo que escapar con sus partidarios, yendo a establecerse en Naxos, donde vivió dedicado al pillaje y la piratería. En una de sus expediciones atacó la Ptiótide, en Tesalia, con objeto de raptar a sus mujeres. Allí

encontró a adoradoras de Dioniso. La mayor parte consiguió escapar, pero fue cogida Corónide, la nodriza del dios, y entregada a Butes. A ruegos de la joven, Butes fue enloquecido por Dioniso, y arrojándose a un pozo halló la muerte.

2. El segundo héroe de este nombre es el hijo del rey de Atenas, Pandión, y de Zeuxipe (v. cuad. 12). Sus hermanas son Filomela y Proene, y su hermano, Erecteo. A la muerte de Pandión, la herencia fue dividida entre los hijos, y Erecteo obtuvo el reino, mientras que a Butes le correspondió el sacerdocio de Atenea y Posidón. Casó con la hija de Erecteo, Ctonia (v. también *Erecteo*). De él pretendía descender la familia sacerdotal de los Eteobutadas, de Atenas.

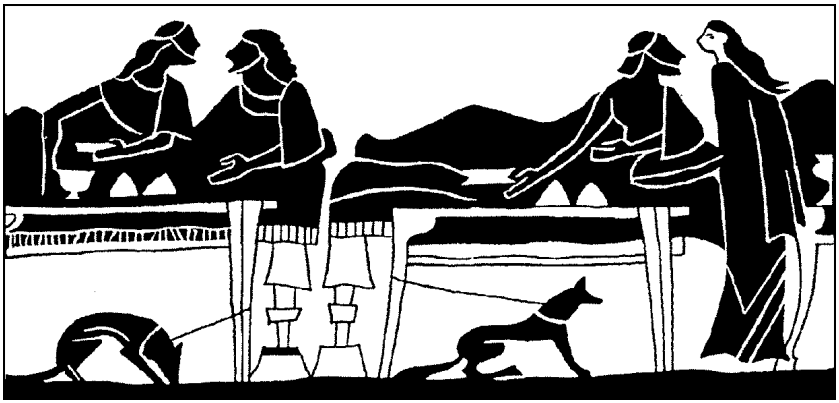
3. Sobre Butes el Argonauta, fundador de la ciudad de Lilibeo, en Sicilia, v. *Argonautas* y *Érix*.

C

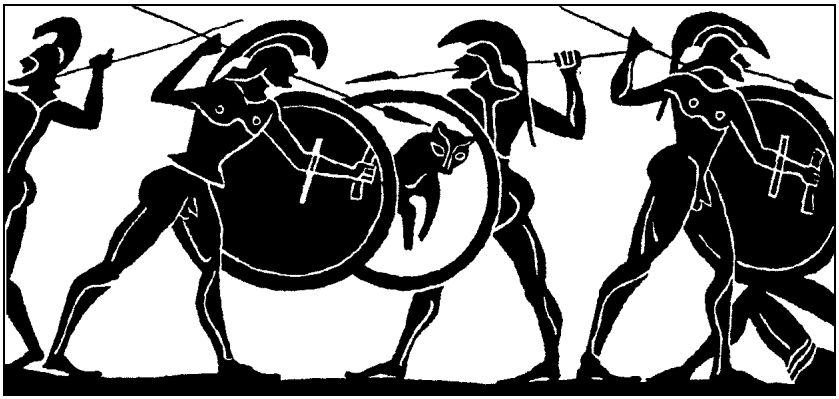
D

E

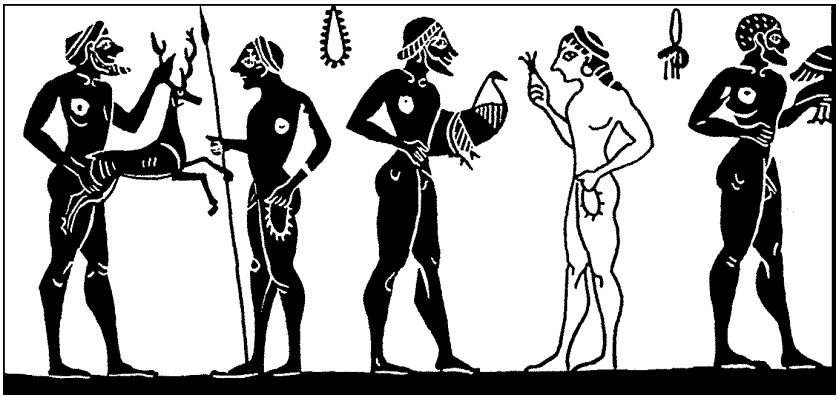
F



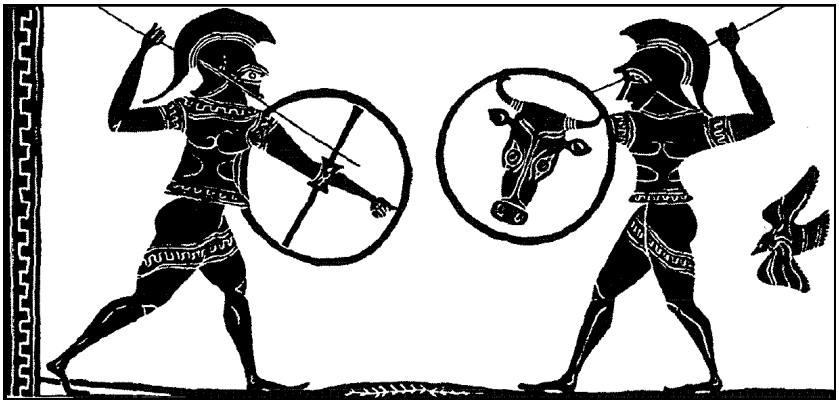
G



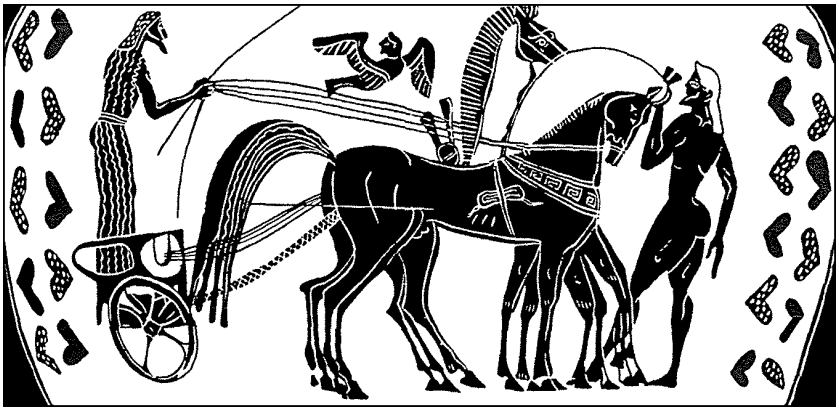
H



I



J

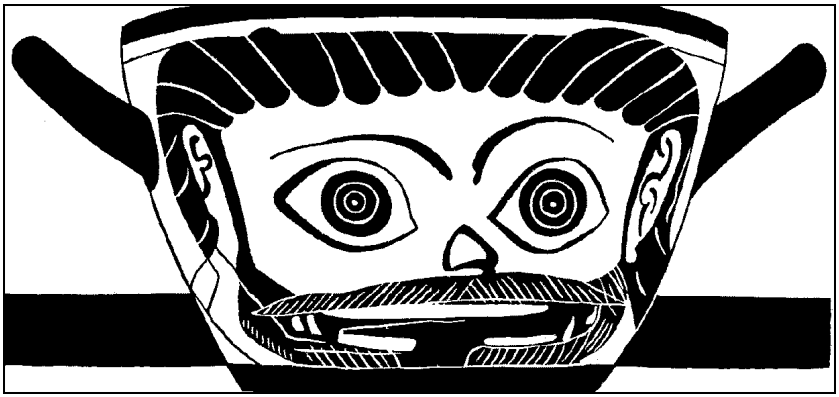


L

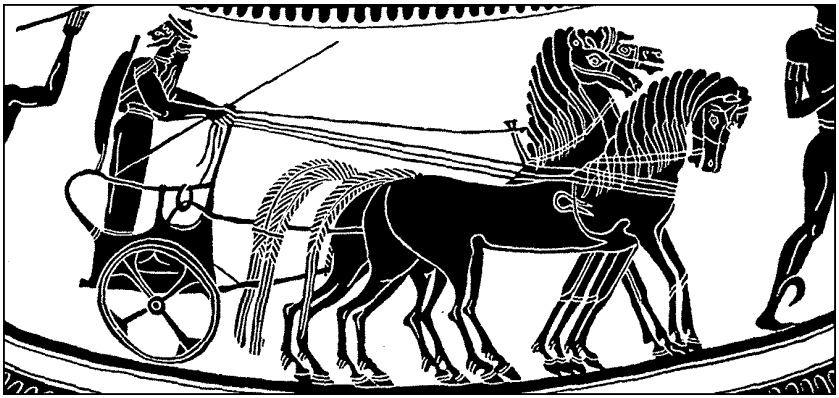
M

N

O



P

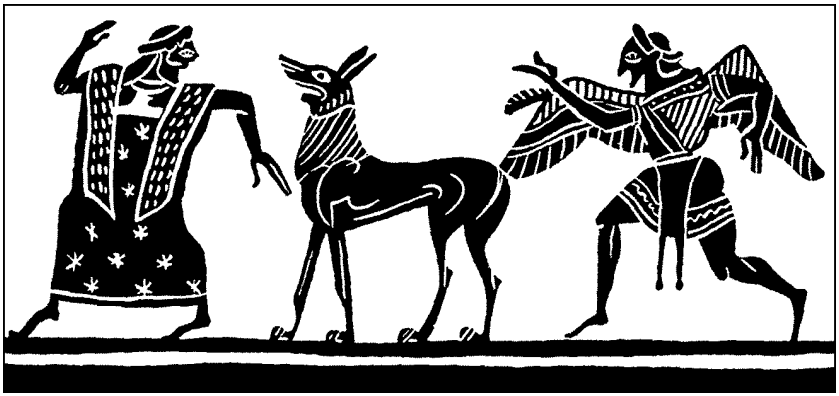


Q

R

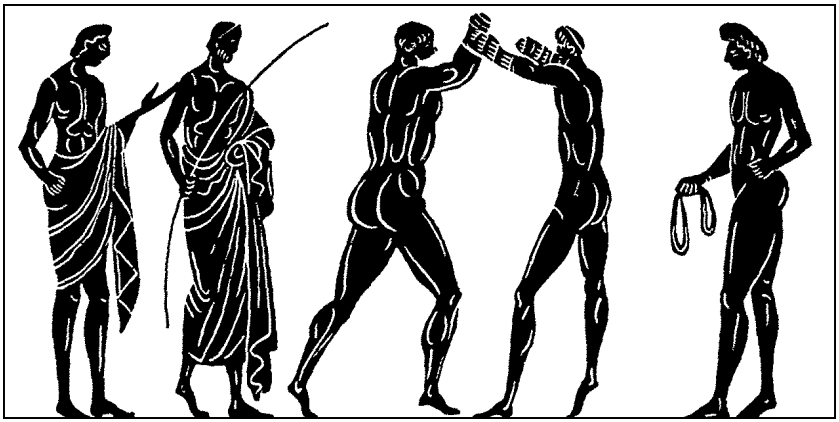
S

T



U

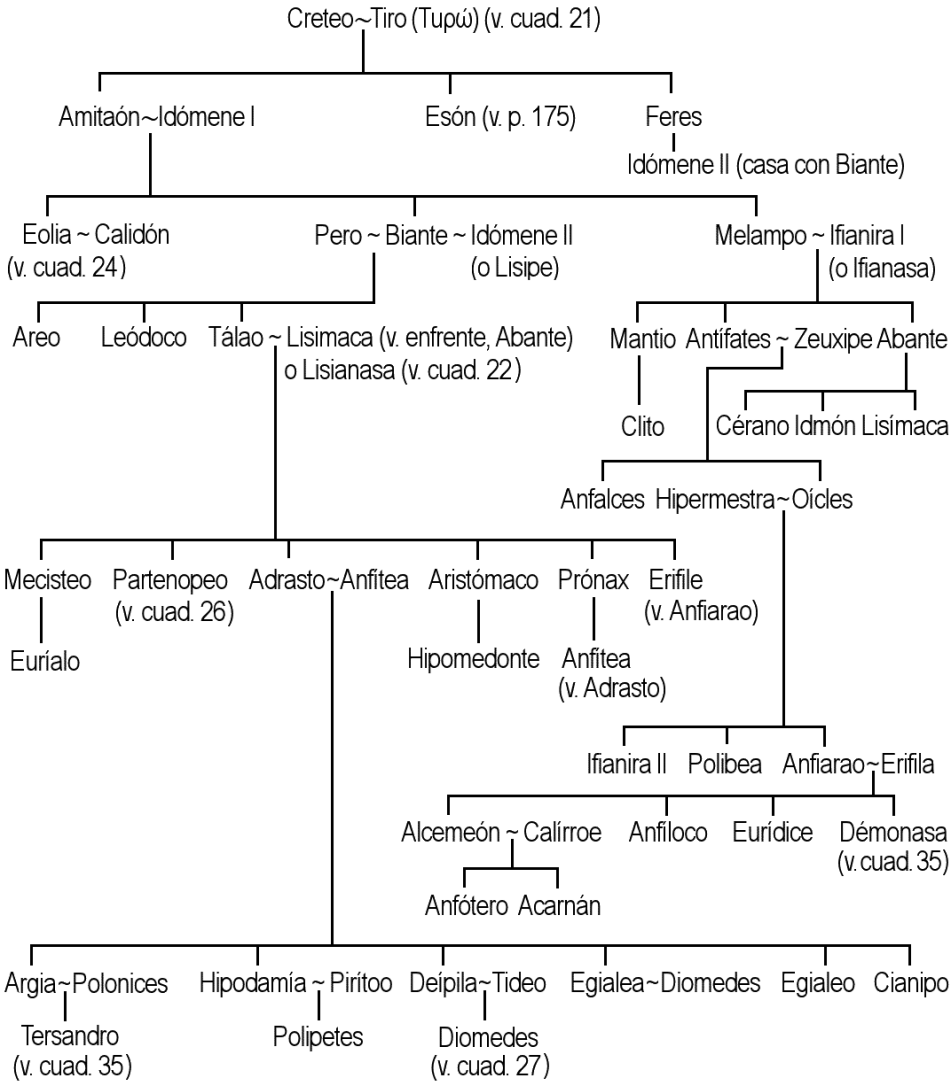
V



Y

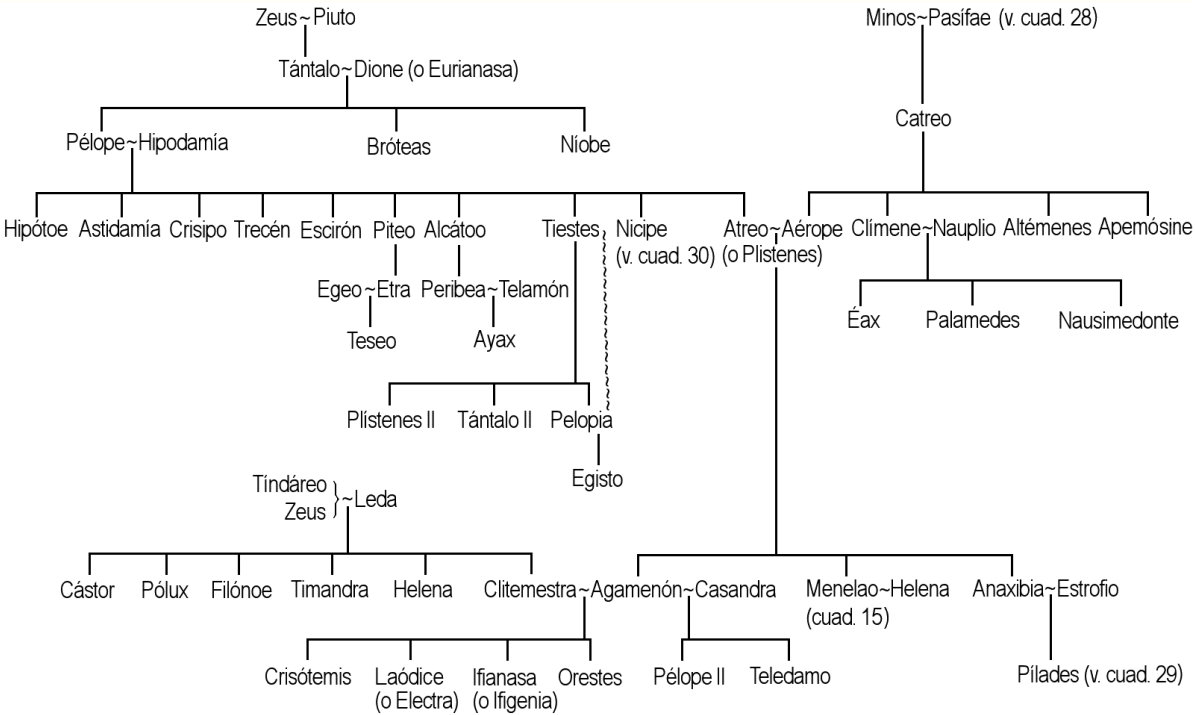
Z

Cuadros genealógicos

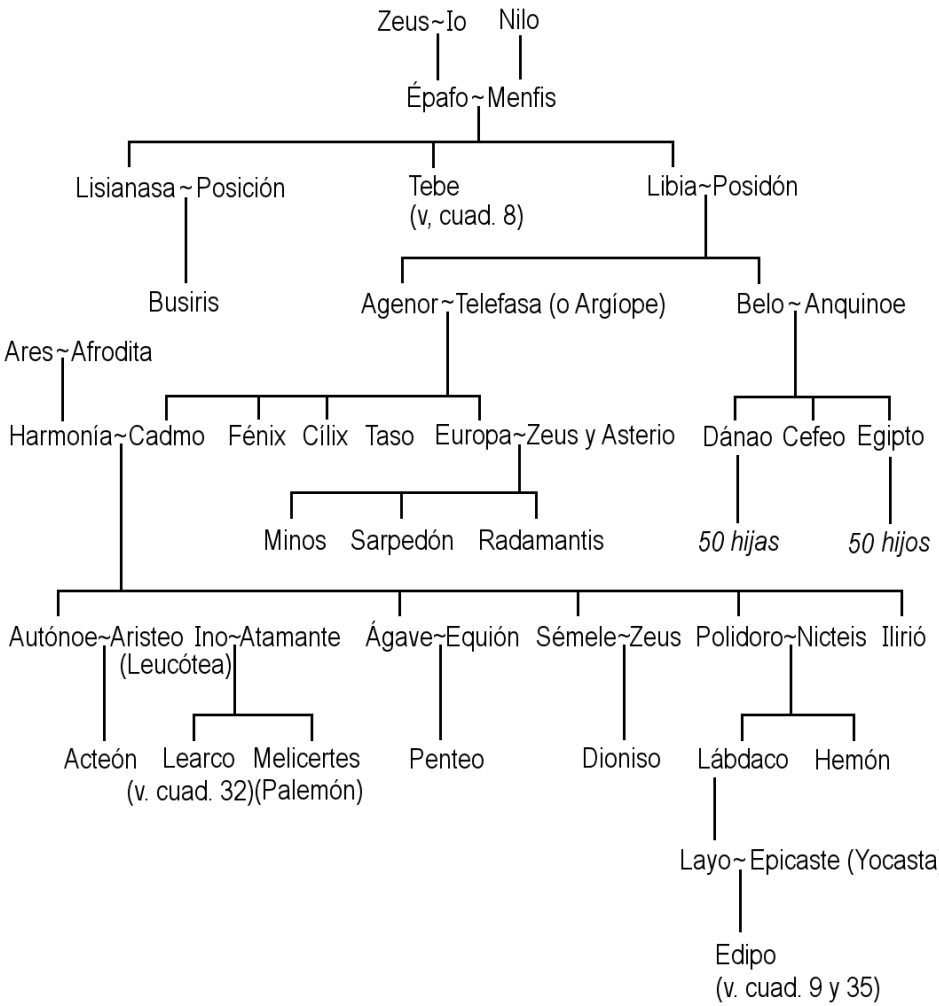


CUADRO GENEALÓGICO N.º 1

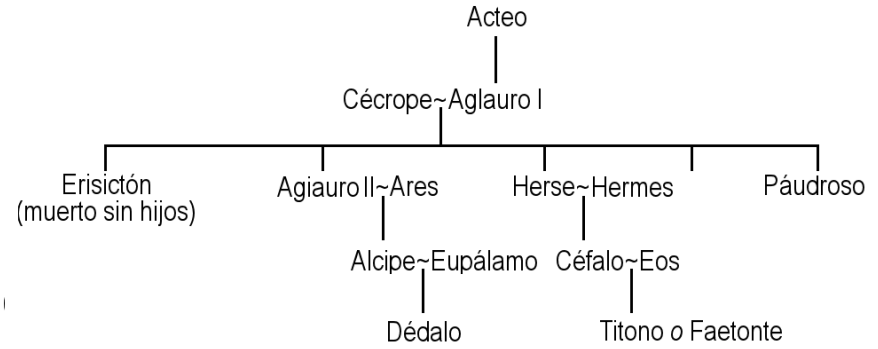
(v. también cuad. 21)



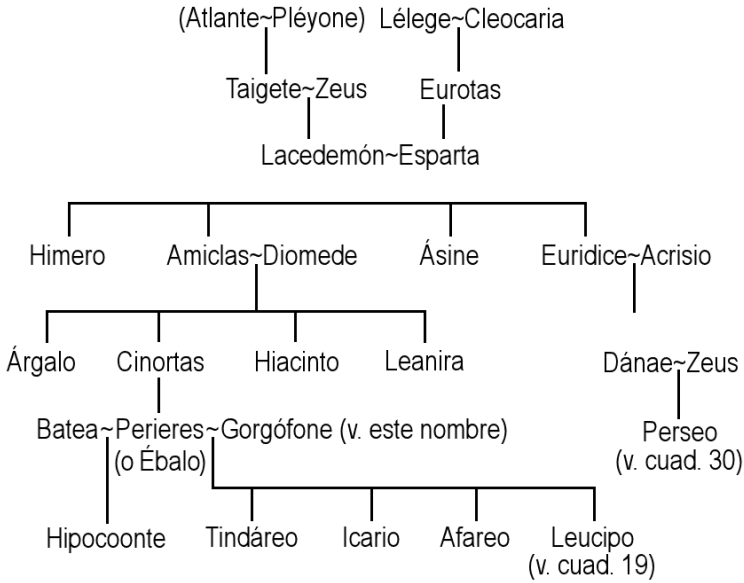
CUADRO GENEALÓGICO Nº 2



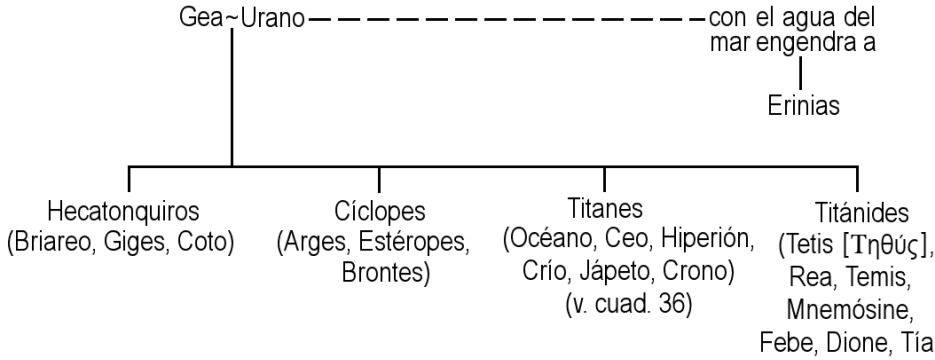
CUADRO GENEALÓGICO N.º 3



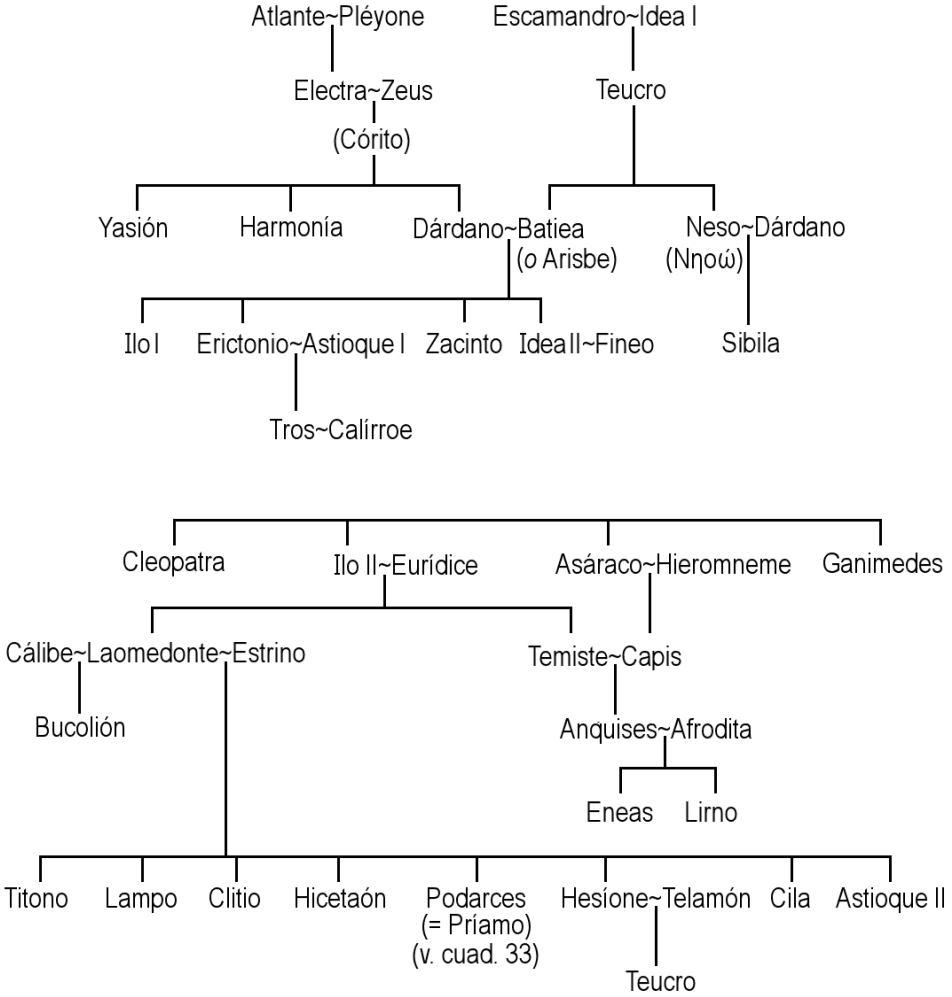
CUADRO GENEALÓGICO N.º 4



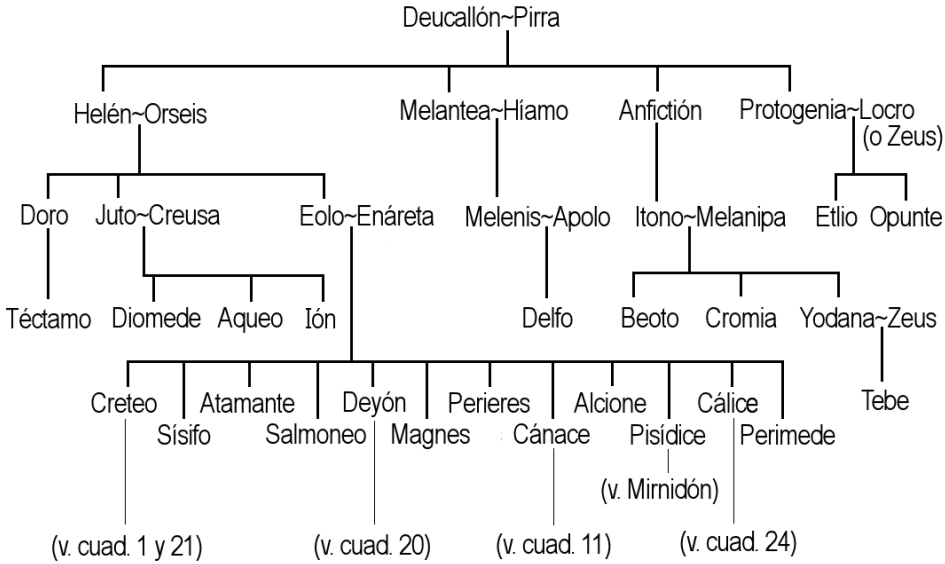
CUADRO GENEALÓGICO N.º 5


Gea~Urano
con el agua del mar engendra a
Erinias
Hecatonquiros (Briareo, Giges, Coto)
Cíclopes (Arges, Estéropes, Brontes)
Titanes (Océano, Ceo, Hiperión, Crío, Jápeto, Crono) (v. cuad. 36)
Titánides (Tetis [Τηθύς], Rea, Temis, Mnemósine, Febe, Dione, Tía)

CUADRO GENEALÓGICO N.º 6



CUADRO GENEALÓGICO N.º 7



CUADRO GENEALÓGICO N.º 8

PIERRE GRIMAL (París, 21 de noviembre de 1912 - ibídem, 11 de octubre de 1996) fue un historiador y latinista francés apasionado por la civilización romana, que promovió la herencia cultural de la Antigua Roma, tanto a los especialistas como al gran público.

Admitido en la Escuela Normal Superior en 1933, quedó el tercero en la oposición a la Cátedra de Filología Clásica en 1935. Fue miembro de la Escuela Francesa de Roma
(1935-1937).
También ejerció de docente de latín en el Liceo de Rennes y fue profesor de la asignatura de civilización romana en las facultades de Caen, Burdeos y en la Universidad de La Sorbona, donde fue profesor emérito durante treinta años.

Publicó estudios sobre la civilización romana. Tradujo a autores clásicos latinos como Marco Tulio Cicerón, Séneca, Tácito, Plauto, Terencio. Después de su jubilación, publicó también biografías y ficciones históricas noveladas, como *Mémoires d'Agrippine* (*Memorias de Agripina*), *Le procès Néron* (*El proceso Nerón*), destinadas al gran público.

Fue miembro de las Academias de Historia de varios países, también fue miembro de la Sociedad Francesa de Arqueología

Clásica y de la Sociedad Francesa de Egiptología.